BEMUTATÓK: 27 oldal E3 Showcase, Blood 2

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

Dune 2000
Interjú

FrontPage '98
Bemutatkozik a Microsoft Web szerkesztőjének új verziója

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/7 – 896 Ft

E3 Showcase

A hónap sztárjai

Unreal

Might & Magic VI

Játékdömping

FORSAKEN
WARBREEDS
REDLINE RACER
STARSHIP TITANIC
SCREAMER INJECTION
M1 TANK PLATOON 2
WORLD CUP 98
XENOCRACY

E3 CD 98

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Beszámoló a világ legnagyobb multimédia és játék kiállításáról, immáron második alkalommal.

2 CD-vel, extra ajándékkal.

**játék demok,
animációk,
AVI file-ok,
video felvételek
a kiállításról,
játék bemutatók,
előzetesek,
exkluzív interjúk,
extra képanyag
a játékokról**

Megjelenik július közepén

Keresd a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken

AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!

ACOMP Intel Pentium II 300

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 128MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 169.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 15" PANASONIC T5F68(70kHz,0.27dot) monitor, 2 év gar.

Nettó ár: 54.992,- Ft

ACOMP Intel Pentium 233 MMX

- Pentium TXPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 109.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 14" LICOM DIGITÁLIS (1024x768, LR/NI) monitor, 3 év gar.

Nettó ár: 25.992,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 349.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

Minden számítógépünkre KAMATMENTES hitel 6 hónapra, kezelési költség nélkül! Hosszabb futamidők esetén 25% kamat.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

HTTP://WWW.ACOMP.HU

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A Pólus Centerben a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

3DFX VOODOO 4MB GRAFIKUS GYORSÍTÓKÁRTYA 14.992,- FT

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 317-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Első nyári számunk több dologban is változást hoz a megszokottakhoz képes. Először is kissé színesedett (mondom színesedett!!!) az újság, az utolsó kósza 16 fekete-fehér játék oldalt is kipingáltuk, így aztán már semmi akadálya sincs annak, hogy minden játék az őt megérdemlő külalakkal jelenjen meg. Persze még itt sincs vége a sebességmámornak, még jó pár hónapon keresztül okozunk meglepetéseket mindenkinek.

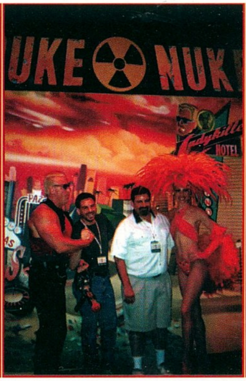
Természetesen a mostani szám fő témája a nemrégiben zárult E3 kiállítás. Nagy erőkkel vettünk részt a kiállításon, s a Gigabyte stábja is remek felvételekett készített a rendezvényről. Ezeket láthatjátok a következő műsorban, illetve természetesen még jó pár adásban szerepelni fog az a töménytelen mennyiségű információ, amivel szolgált a seregszemle. Aki nem tud várni addig, azok számára ajánlhatjuk az E3 CD idei kiadását, mely szintén eltér a tavalyi kiadványtól. A rengeteg anyag miatt 2 CD-re sikerült csak rázsúfolnunk a dolgokat. Eszméletlen mennyiségű demo, video és mindenféle egyéb más érdekesség fog felkerülni a korongokra. A tavalyi CD-vel ellentétben nem csak az újságban megjelent cikkek kapnak majd helyet, hanem sok más írás, játék előzetes, riport és persze érdekesség. Sok nagy név szerepel majd a korongon, csak győzzétek szusszal. A kiadványt július közepétől kereshetitek a boltokban, illetve e tájtól lehet megtalálni és megrendelni a szerkesztőségben.

Mire ezeket a sorokat olvassátok megjelent egy CD GURU is, sok érdekességgel és hasznos programmal. A rengeteg látnivaló és kipróbálnivaló közül kiemelnénk a Final Fantasy VII demoját, mely igen látványosra sikeredett. Ezen kívül még rengeteg játék, felhasználói program vár titeket a korongon, hogy az extra Internetes játék gyűjteményről már ne is beszéljünk.

Visszatérve a jelen számra, az E3 jelenléte itt is érezhető, hiszen nagyon sok, szám szerint 27 oldalon olvashattok a kiállításról. Elsősorban a nagyobb cégek kínálatából válogattunk, de ne féljetek a kisebbek is sorra kerülnek a következő számban. Megpróbáltuk komolyabban kivesézni a cégeket, de természetesen a mindig szűkös oldalszám sohasem lehet elég. Azért mást is találhattok ebben a számban, hiszen mindjárt itt van a 8 oldalas MM6 leírás, hogy a World Cup 98, vagy az Unreal cikket ne is említsem. Egyszóval így nyár elején is pezseg az élet, legfőképpen pedig még mindig fokozzuk a tempót...

GURU Team

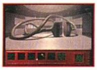
Ui.: Még ezek a képek is az E3-on készültek, gondoltuk leközöljük őket... :-)))) Hmmmm...



A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

JÁTÉKLEÍRÁS



20 Blood 2 - The Chosen
22 Unreal
27 Extreme Tactics
28 Might & Magic VI
36 Screamer Injection
38 World Cup '98
42 NHL Powerplay '98
44 Warbreeds
46 Redline Racer
47 Sega Touring Car
48 Jetfighter
50 Forsaken
54 Dune 2000
56 M1 Tank Platoon II
58 Xenocracy
65 Queen - The Eye
76 Starship Titanic
84 Bard's Tale 1.

7 Psygnosis
8 Microsoft
10 Microprose
12 3DO
13 Blue Byte
14 Activision
16 LucasArts
18 Novalogic
60 Virgin Interactive
62 EIDOS
68 Sierra
71 Electronic Arts

TALLÓZÓ

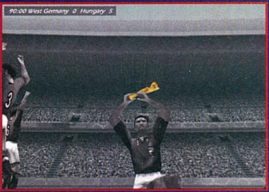
80 Quake
83 Kormányteszt
87 Cyberstone
93 Utility csokor
94 Traxdata
98 Diamond Sonic Impact S70
99 Hercules Terminator 2x/i
100 Grab
102 FrontPage '98
104 Teszt

ROVATOK

90 Hardware News
96 Shareware játékok
106 Tuning
108 LightWave
110 Levelezés
113 Cheat
114 Külvilág

A hónap játéka

Végre! - sóhajtott fel június 10-én sokmillió focirajongó, örömmel konstatálva a tényt, hogy a négyévi VB-nélküliség véget ért, elkezdődött az évezred utolsó, minden eddigit (az indulók létszámában és a felhajtásban) felülmúló labdarúgó világbajnoksága. És akiknek a napi három tv-meccs kevés, vagy követni akarják az EA Sports szlogenjét (Ne csak nézd, játszd is!), azoknak itt a legújabb futballszimulátor, a World Cup '98.



Azt azért jegyezzük meg itt az elején, hogy az alábbiakban „csak" egy számítógépes programról lesz szó, nem a valódi, hús-vér emberek által játszott játékról, ugyanis a kettő közel sem

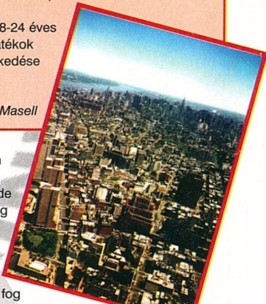
ugyanaz. Focizni a valóságban vagy a számítógéppel két külön kategória. Persze a billentyűket püfölve sem kisebb élvezet gólt rúgni vagy szerelni, csak talán kevesebb és más jellegű izom egyidejű mozgatása szükségeltetik hozzá. Ennyi

bevezetés után lássuk, hogy mit nyújt a VB kizárólagos, hivatalos számítógépes programja!

Bevallom őszintén, egy kicsit tartottam az idei atlantai kiállítástól, hiszen mégiscsak ez az első nagy rendezvény, melyen a Gurut képviselem. Egyszer már voltam Londonban az ECTS-en, de ott inkább mint megfigyelő vettem részt. Atlanta egészen más volt. A három nap alatt több mint 30.000-en voltak kíváncsiak a cégek termékeire. Iszonyatos nyüzsgés és zaj jellemezte a kiállítást. Már az első nap sikerült úgy elfáradnom, hogy még a nagy EIDOS partira is csak egy negyedórára tévedtem be. (Az megint más lapra tartozik, hogy itt még nagyobb volt az egy négyzetméterre eső népsűrűség, mint a kiállításon). Egyszóval a harmadik nap végére úgy éreztem, éppen itt az ideje egy kis lazításnak.

A cégek az idén is rengeteg játékot állítottak ki. Bevallom őszintén, nem sok időm volt játszani, de három nap alatt úgysem lehetett volna mindent kipróbálni. Az általános véleményem az, hogy bár tele volt jó játékkal a show, de egyetlen olyat sem láttam, amire azt mondtam volna, hogy ez az igazi (az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Sir-Tech nem volt kinn a kiállításon, így nem láthattam a Wizardry 8-at). Nem is tudok egyetlen játékot sem kiemelni mint legjobbat. A nagyon jó kategóriába természetesen sok játék beletartozik. Szerencsésnek mondhatom magam, hiszen láthattam a Heroes of Might and Magic 3-at, a Settlers 3-at, beszélhettem az Age of Empires 2 készítőjével, harcolhattam a Return to Krondor karaktereivel, aztán elteleportáltam a Diablo 2-be, és még sorolhatnám a jobbnál jobb játékokat.

Az E3-on bemutatott játékok kevés kivételtől eltekintve karácsony környékén fognak megjelenni. Néhány játék megjelenése azonban átcsúszik jövőre, de nem kell megijedni, így is lesz éppen elég játszanivaló. Általános tendencia a 3dfx térhódítása. A 3D-s játékok mindegyike használja a kártyát, de egyre több stratégia is alkalmazza. Nem kell hozzá sok idő, és a pasziánsz is 3D-s gyorsítót fog követelni. Voodoo 2-re még nem sok mindent lehetett látni, kell még egy kis idő a fejlesztőknek, hogy megismerjék ezt a kártyát. Sajnos nagyon kevés volt az eredeti játék. Amerre csak néztem, mindenütt klónok tömkelege uralta a standokat. Természetesen a legmenőbbek a Red Alert és a Quake klónok voltak, de nem hiányoztak a Tomb Raider utánzatok sem. Nem tudom, meddig mehet ez még így tovább, de nem hiszem, hogy sokáig. Itt az ideje valamiféle váltásnak.



Külön öröm volt számomra látni, hogy a szerepjátékok kezdenek feltámadni. Soha nem láttam még ennyi RPG-t ilyen kis helyen. Játszottam a Final Fantasy VII-el, a Hexplore-ral, a Return to Krondorral, a Sword and Sorcery-vel, a Diablo 2-vel, a Baldur's Gate-tel, a Faloout 2-vel, s még folytathatnám a sort szinte a végtelenségig. Úgy látszik, feltámadt ez a stílus is.

Érdemes még megemlíteni, hogy a szimulátorok terén is változások történtek. A modern harci szimulátorok mellett megjelentek a II. világháborús játékok is. Legalább négyet láttam a kiállítás alatt, s mondhatom, nem néztek ki rosszul. Nem is tudok egyet sem kiemelni a sorból, hiszen majdnem mind tökéletes volt. A kiállításon bemutatott játékok közül igyekeztünk kiszedni a legjobbakat, de még így is előfordulhat, hogy ebbe a számba nem fér bele minden. Természetesen a nagyobb játékok mindegyikéről tervezünk egy hosszabb lélegzetű bemutatót. Van egy olyan érzésem, hogy a nyári számok az E3 jegyében fognak megtelni, ősszel meg ugye kezdődik az ECTS őrület.

Mocsy

Azt hiszem, ha bárki csak annyit mond az E3 kiállításról, hogy nagy, akkor azt kicsinyítő képzőként használja- a kiállítás ugyanis óriási, giganagy. 50.000 négyzetméter területen 440 kiállító csalogatja az embereket. Idén 1600 új játékprogram lett bejelentve, ami egy kicsit kevesebb, mint tavaly. Ez a szám természetesen magába foglalja a konzol és DVD játékokat is. A kiállításra 80 különböző országból érkeznek látogatók, és enyhe kifejezés, hogy az első nap alig lehet lépni a sok embertől. Órási cégek óriási standjai állnak vállt vetve, és dübörögnek egész nap. Ezt a dübörgést csak a gépeken futó játékok hangos effektjei nyomják el egy kicsit. Igazából sajnálom az újságírókat: ebből az átláthatatlan káoszból kell nekik rendet teremteni, és informálni az olvasókat. Az én véleményem az, hogy idén is rengeteg játék volt kiállítva (túlkínálat ?) de míg eddig a játékok 5%-a volt igazán figyelemre méltó, addig most kb. a 20% lehet sikervárományos. Egyik játék szebb mint a másik, és mindegyik tele van pakolva jobbnál jobb ötletekkel. Én a Half-Life-ot, a Homeworld-ot, az Omikron-t és a Duke Nukem Forever-t emelném ki a sok közül, de a játékosok legnagyobb örömére lesz miből válogatni az elkövetkezendő 1 évben. Ha adatokkal kezdtem, hadd fejezzem be adatokkal is:

Egy friss felmérés szerint (forrás: IDSA) mára a legkedveltebb otthoni szórakozás a számítógép lett az amerikai otthonokban. A játékvásárlók nagy zöme 18 éven felüli (PC 97%, konzol 90%).
Mára már elfogadott tény lett, hogy a számítógépes játékokkal leginkább a 18-24 éves korosztály foglalkozik, nekik készül a játékok többsége. Reméljük, hogy a piac növekedése itthon is meglátszik majd a játékforgalmazóknál.

Masell

Valami rendkívülire számítottam, de a valóság felülmúlta legbujább elképzeléseimet is. Most jártam először az E3-onés csak azt mondhatom, lenyűgöző volt. A hatalmas kiállítási területet bejárva szinte érezni lehetett a levegőben izzó feszültséget a látványos és szórakoztató külső mögött: itt születnek azok a megállapodások, amelyek eldöntik milyen irányban halad a világ egyik legdinamikusabban fejlődő üzletága az elkövetkezendő egy évben... Személy szerint nekem a legmaradandóbb emléket az Eidos standon fellépő élő Lara Croft jelentette, remélem lesz róla kép a Guruban. Amúgy a bemutatott újdonságok is jócskán amost futó játékok előtt jártak. A Quake II klónok közül messze kiemelkedett az Unreal és a John Romero féle Daikatana, ez utóbbiban pl. esik az eső, a figurák sokkal kidolgozottabbak, és az ellenség is intelligensebb, bár szerintem a grafikai világa nem olyan összefogott mint a Quake II-é. Ami nagyon tetszett bár még nem tűnt késznek a Dreamworks féle TressPasser. Ebben a Lost World világban játszódó Quake perspektívájú játékban minden a valós fizikai törvényeknek megfelelően viselkedik: Ha meglökünk egy asztalon lévő tárgyat, akkor az lebucskázik róla és pattog a talajon - mindezt valósidőben! Szintén így működik az Activision ősszel megjelenő második világháborús repülőszimulátor csodája, a Fighter Squadron is. Nem hittem a szememnek, amikor egy német vadászgép ellőtte egy amerikai B52-es egyik szárnyvégét egy motorral együtt, amely szépen levitorlázott, a gép füstölögve és megbillenve ugyan de tovább kúszott az égen - ebben is minden a fizikai törvényeknek engedelmeskedik. Stratégiai játékok közül nekem legjobban az Eidosnál látott Commandos tetszett, a grafika axonometrikus és gyönyörű, a második világháborús történetekben szövetséges különítményeseket kell a német hátországban irányítani. Rengeteg féle fegyver és tárgy van a játékban, pl. vezethetünk akár teherautót vagy repülőt is, ha el tudjuk lopni őket a németek orra elől! Összefoglalva: a kiállítás fantasztikus hangulatú volt, ami nekem egy kicsit hiányzott, az a következő Nagy Játék Ötlet. Semmi igazán új nem volt, csak a régebbi játékok szebb, jobb, gyorsabb változatait, klónjai. Ja és mielőtt elfelejtem, Masell-lal meglátogattuk a Newtek Inc.-t is, ahol bemutatták a Lightwave 5.6-ot és az Aurát, ami a TVPaint 4.0 2D rajzoló és animációs rendszer továbbfejlesztett változata, ezekről bővebben talán egy következő számban...

Marinov "Gaborca" Gábor

Psygnosis

Formula 1 98

Sokunk számára csak álom egy Forma 1-es pilóta élete, de a Formula 1 98 és persze egy jobb kormány segítségével mi is átélhetjük a világbajnoki futamok izgalmát. Ez a rész már természetesen a 98-as istállókat, autókat és vezetőket tartalmazza. Minden részlet ki lett dolgozva, még a boxban tevékenykedő emberek is le lettek modellezve. Lesz tükör, osztott képernyő, többjátékos opció. Uraim, indíthatják a motorokat.

Várható megjelenés: 98 tele

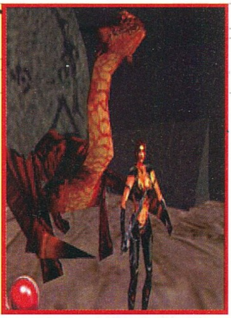
3D támogatás: 3dfx, D3D

Drakan

Az idén sajnos még nem fog megjelenni, de már látszik, hogy igazi nagy durranás lesz a Drakan. (Nem is biztos, hogy ez lesz a neve) A kategóriáját tekintve akció-kaland, de a látottak alapján bátran ki merem jelenteni, hogy kiemelkedik a többi játék közül. Az már biztos, hogy fantasy környezetben fog játszódni, és egy hősnővel kell kalandoznunk. A lány egyetlen segítője egy hatalmas sárkány, akinek a hátán bejárhatja az egész világot. Lesz itt légiharc, kardpárbaj, mágiahasználat...

Várható megjelenés: 99 első negyedéve

3D támogatás: 3dfx, D3D

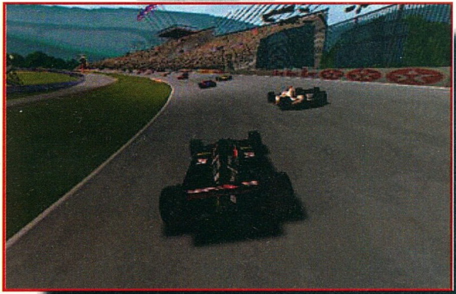


O.D.T.

RPG, akció, kaland? Hirtelen el sem tudom dönteni, hová is soroljam be az O.D.T.-t. Leginkább a Resident Evilhez tudnám hasonlítani. Itt is egy titokzatos házban kell tevékenykednünk (irtani a rosszfiúkat) a négy karakter egyikével. 16 varázslat közül választhatunk, de ha ez nem volna elég, akkor előszedhetünk egyet a 4 automata fegyver közül is. 8 szinten kell magunkat végigküzdenünk, s a szintek végén megjelennek a régóta várt főellenfelek is. Ezeken kívül még 40 különböző karakter igyekszik megkeseríteni az életünket. Mókás lesz...

Várható megjelenés: 98 decembere

3D támogatás: 3dfx, D3D



Global Domination

A Global Dominationban egy mindenre elszánt katonai csoportot kell megakadályoznunk abban, hogy átvegye az uralmat a Föld felett. Rakétasilókból indíthatunk nukleáris csapást, a csatahajóinkkal ellenőrizhetjük a fontosabb kereskedelmi útvonalakat, a műholdakkal kémkedhetünk, sőt még bombázókat is küldhetünk stratégiai célpontok ellen. Remélem, az életben soha sem kell ezeket a feladatokat valakinek elvégeznie.

Várható megjelenés: 98 negyedik negyedéve

3D támogatás: nincs

Newman/Haas Racing

Nem igazán értek a versenyautókhoz, ezért elég nehéz eldöntenem, mi is a különbség a Formula 1 és a Newman/Haas Racing között. Szerintem az utóbbi verseny összes színhelyt az USA-ban található, s itt Európában nem nagyon ismert. Ugyanazt a 3D

enginer használja, mint a Formula 1. Ütközésnél darabok szakadnak le a kocsiról, s ezek a sérülések befolyásolják a kocsi menettulajdonságait.

Várható megjelenés: 98 második negyedéve

3D támogatás: 3dfx

PANZER ELITE

Ismét egy tankszimulátor, de remélem, a jobbik fajtából. A Panzer Elite a Psygnosis első ilyen jellegű próbálkozása. Mivel elég siralmasnak látom a helyzetet ezen a téren, remélem, ez a program beváltja a hozzá fűzött reményeket. Ismét bebizonyíthatjuk, hogy a

német páncélosoknál nincsenek jobbak. Egy egész szakaszt a gondjainkra bíznak, csak rajtunk áll, sikerül e megfordítanunk a háború menetét. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a történelmi hitelességre. Ahogy haladunk a hadjáratban előre, úgy növekszik a legénységünk tapasztalata. A háború végére akár még az ELITE fokozatot is elérhetjük.

Várható megjelenés: 99 első negyedéve

3D támogatás: 3dfx, D3D

NATIONS FIGHTER COMMAND

A Psygnosis sem akar kimaradni a II. világháborús repülőszimulátorok piacából. Igaz ugyan, hogy még csak a fejlesztés korai szakaszában járnak, de a Nations Fighter Command így is elég félelmetesen nézett ki. 12 repülőgép és három nemzetiség közül választhatunk. Elég reális lesz a repülés, az ellenfél géppuskalövedékei látszani fognak a gépünkön, vékony patakokban csordogál az olaj, kigyullad a motor...

Várható megjelenés: 99 eleje

3D támogatás: 3dfx, D3D

WINGS OF DESTINY

Hasonló szimulátor lesz a Wings of Destiny. A fő hangsúly itt is a valósághűségen lesz. Négy repülőgép közül választhatunk (Me Bf 109, Me 262, P51 Mustang, Supermarine Spitfire). 50 izgalmas küldetés, 32 bites színmélység,8 játékos hálózat. Kell ennél több?

Várható megjelenés: 98 negyedik negyedéve

3D támogatás: 3dfx, D3D

Mocsy

Microsoft

Amikor ezt a nevet meghallom, akkor először nem a minőségi játékok jutnak eszembe. Aztán beugrik egy játék, s rögtön elfelejtem az előítéleteimet. A Microsoft az Age of Empires megjelentetésével belopta magát a játékosok szívébe. A Windows problémákat ugyan még nem mindenki tudta megemészteni, de itt van legalább egy játék, ami nagy sikert aratott, és a Microsoft nevéhez kapcsolódik.

A kiállításon elég nagy standot állítottak fel, de volt is mit bemutatniuk.

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Talán a legnagyobb dobásuk az Age of Empires 2: The Age of Kings lesz. Ez a rész 1000 évet ölel fel az emberiség legsötétebb korszakából. A római birodalom bukásával indul a dolog és egészen a késői feudalizmusig tart. Volt szerencsém játszani néhány percet vele, s teljesen lenyűgözött. Naivan azt hittem, hogy az első résznek szép a grafikája, pedig a másodikkal összehasonlítva elég szegényes. 800*600-ban futott a játék, s leesett az állam. Ez még a Dune 2000 grafikáját is lepipálta. A program egyik készítője külön felhívta a figyelmemet arra, hogy az embereink körvonala megjelenik az épületek mögött, mégpedig olyan színnel, amilyennel éppen játszunk. A katapultokat át lehet telepíteni egyik helyről a másikra, a tengeri ütközetekben el lehet foglalni az ellenfél hadihajóit. Nemcsak a harc lett erősítve, sokkal nagyobb szerepet kapott a diplomácia és a kereskedelem is. 13 nemzet közül választhatunk, amibe ugyanúgy beletartozik Japán és Bizánc, mint a Viking Birodalom. Egy biztos, a jövő év egyik legnagyobb játéka lesz az AoE 2.

Várható megjelenés: 99 tavasza

3D támogatás: nincs

Ha már az Age of Empires-nél tartunk, akkor nem árt megemlíteni, hogy készül az első hivatalos küldetéslemez is. Az alap 12 törzs mellé kapunk még 4 újat (Karthágó, Palmíria, Macedónia és Róma). A küldetéslemez elsősorban a római birodalom felemelkedésére helyezi a fő hangsúlyt. Megjelennek új egységek is, mint például a teve, a harci kocsi, vagy a parittyás. 20 új küldetés három hadjáratba osztva. Lehet, hogy mégiscsak időt kellene szakítanom az Age of Empires-re?

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: nincs

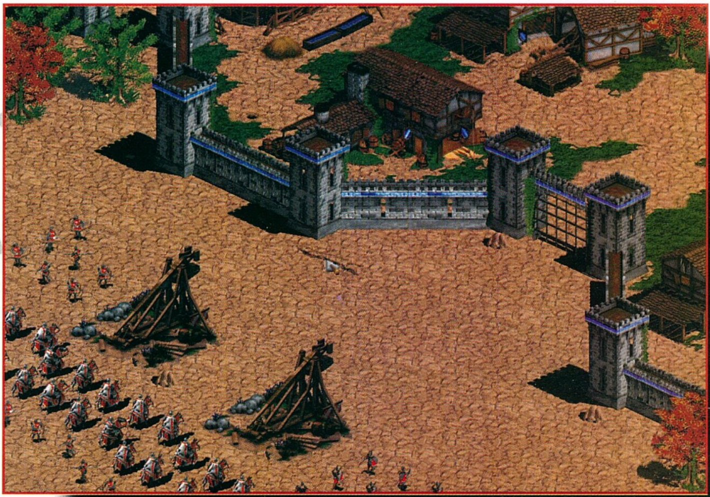
CLOSE COMBAT 3

A Close Combat 3-ról eddig még nem sokat lehetett hallani. Az már teljesen bizonyos, hogy a keleti

fronton fog játszódni 1941 és Berlin eleste között. Külön érdekesség, hogy ebben a részben már nem árt vigyázni az embereinkre, különben a későbbi részekben esélyünk sem lesz a győzelemre. 400 különböző egységet láthatunk viszont a képernyőn. Újdonság az is, hogy a saját csapatainkat felszerelhetjük az ellenség által hátrahagyott fegyverekkel.

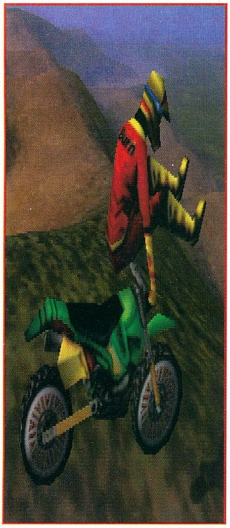
Várható megjelenés: 99 első negyedéve

3D támogatás: nincs



Motocross Madness

Már közöltünk néhány képet a régóta várt Motocross Madnessről, de csak most sikerült futás közben megnézni. A játék remekül futott, a baj csak az volt, hogy mindehhez egy Pentium II-es kellett, egy jobb

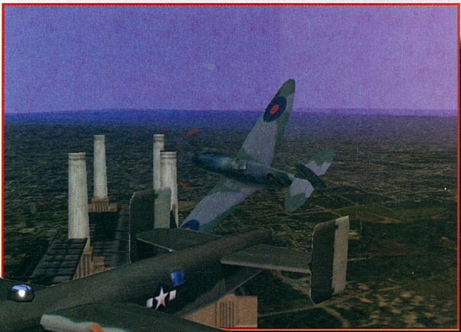


3D gyorsítóval. Nem árt az sem, ha van a gépben egy AGP-s videokártya, s akad a közelben egy Force Feedback-es kormány. Az alap irányításokon kívül olyan apróságokra is oda kell figyelnünk, hogy elöl vagy hátul van e a súlypontunk a motoron. A levegőben 14-féle akrobatamutatványt hajthatunk végre, s akad olyan versenyszám, ahol ez alapján lehet nyerni.

30 pálya közül választhatunk, melyek között lesz fedett pályás is.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: D3D



Microsoft Combat Flight Simulator

A Flight Simulator széria újabb taggal bővült. A Microsoft Combat Flight Simulator két történelmi időszakot dolgoz fel. Az első (nekem a kedvencem) az angliai csata (1940. július-október), melyben a németek megpróbálták megszerezni a légi fölényt Anglia légterében. A másodikban (Battle over Europe 1943. június-1945 április) a szövetségesek viszonozták a német látogatásokat néhány bombázó segítségével. A csaták kimenetelét senkinek sem kell elmondani, a lényeg az, hogy a játék segítségével mi is részesei lehetünk a légiháborúnak. 9 vadászgéppel repülhetünk (Spitfire, Hurricane, Bf 109E, Bf 109G, FW-190, P-47D, P-51D, Spitfire Mk. IX), de természetesen más repülők is megjelennek majd a légtérben célpont gyanánt. Három várost (London, Párizs, Berlin) részletesen lemodelleztek, s így kerültek be a játékba. Még azt is el tudom képzelni, hogy egy Spitfire-rel körberepülhetjük az Eiffel-tornyot. Az biztos, hogy iszonyú erőmű kell a játékhoz, Pentium II és 3D gyorsító alatt senki se kísérletezzen vele.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: D3D

Mocsy

Microprose

A nagy hírű szoftvercég most is kitett magáért. Szám szerint nem sok játékot fog megjelentetni, de ezek igazi csemegék lesznek a rajongóknak.

X-COM Alliance

Kezdjük mindjárt az egyik legnagyobb érdekességgel, az X-COM Alliance-szel. Hová süllyed ez a világ, ha már az X-COM-ból is Quake klónt csinálnak? Szerencsére ez így nem teljesen igaz, hiszen csak annyiban hasonlít az Alliance a Quake-hez, hogy 3D-ben kell lövöldözni a sectoidokat. A háború javában dúl az emberek és az idegenek között, amikor egy véletlen folytán egy X-COM osztag 60 fényévnyire találja magát a Földtől egyenesen az idegenek bolygóján. Ezek a kis szemetek kétfrontos háborút vívnak, egy másik bolygót is kiszemeltek maguknak. Ha életben akarunk maradni, akkor nem tehetünk mást, mint szövetségre lépni az idegenek ellenségeivel, akik így már a barátaink. Mint osztagvezető egyszerre négy tengerészgyalogost irányíthatunk. Természetesen nem maradhatott ki a fejlesztés sem, a játék előrehaladtával újabb és hatékonyabb fegyverekkel lehet felszerelni az embereinket az idegenektől zsákmányolt technológiák kivizsgálása révén. Nem kell minden szembejövő lényt lepuffantani, hiszen előfordulhat, hogy éppen a szövetségesünk fejét daráljuk szét, s akkor lőttek a jó viszonynak. A játék az Unreal 3D engine-jét használja, tehát a látványra nem lesz panaszunk (főként, ha van már egy Voodoo 2 a gépünkben)

Várható megjelenés: 98 tele

3D támogatás: 3dfx, Voodoo 2, D3D

European Air War

Minden szimulátorrajongó álma a European Air War, melyben nem kevesebb, mint 20 második világháborús géppel repülhetünk. Ebben a programban nemcsak a vadászok életébe nyerhetünk bepillantást, hanem megtudhatjuk azt is, milyen érzés az, ha egy lomha bombázót megtámad 3-4 Bf 109-es. Géppuskásként felvehetjük ugyan velük a küzdelmet, de a gép nagyságából és lomhaságából adódóan elég kevés az esélyünk arra, hogy megússzunk egy ilyen támadást. Még közel sincs kész a program, bár az eddig látottak alapján biztosan ott van az elsők között.

Várható megjelenés: 99 első negyedéve

3D támogatás: 3dfx, D3D

Falcon 4.0

Szinte el sem hiszem. Annyi év várakozás után tényleg meg fog jelenni a Falcon 4.0. Sietek megnyugtatni minden pilótajelöltet, hogy fantasztikusan néz ki a program, s már a befejező simításokat végzik éppen rajta. A Project vezetője elmondta, hogy a Falcon 4.0 valósághűségben minden vetélytársat le fog körözni (érdekes módon a vetélytársak is ezeket a szavakat használták). Az már azonban bizonyos, hogy még az idén a boltokba kerül a játék.

Várható megjelenés: 98 októbere

3D támogatás: 3dfx, D3D

Gunship 3

A Gunship sorozat nagy elismerést hozott évekkel ezelőtt a Microprose-nak. Éppen itt volt az ideje, hogy kihozzák a folytatást, a Gunship 3-at. Elkezdhetném elemezni a grafikáját, de most inkább nem teszem. Sokkal érdekesebb tulajdonságát szeretném elmeselni. Ebben a számban található Lázi barátom cikke, az M1 Tank Platoon 2. A Gunship 3 elkészültekor lehetőségünk lesz arra, hogy összekössük a két programot. Az egyik játékos a harcmezőn tör előre egy M1-esben, míg a másik a levegőből biztosítja őt. Van egy olyan érzésem, hogy ez lesz a jövő egyik nagy lehetősége. Már csak a Falcon 4.0-át kell valahogy a hálózathoz kapcsolni, s máris kész a virtuális háború.

Várható megjelenés: 99 első negyedéve

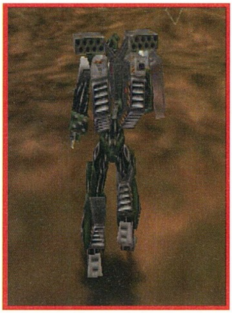
3D támogatás: 3dfx, D3D

Mech Commander

A Battletech világában most először kap helyet egy valós idejű stratégiai program, a Mech Commander. A játékban egy bolygót kell visszafoglalnunk a Füst Jaguárok klánjától, akik egy kicsit fejlettebb gépekkel vannak felszerelve. Minden sikeres küldetés végén összeszedhetjük a szétlőtt ellenséges mechek még használható darabjait, s felszerelhetjük őket a saját robotjainkra. Nem árt vigyázni az egységeinkre, mert nagy veszteségek esetén a következő küldetésre már nem marad elegendő harcosunk. Most megtudhatjuk, milyen érzés parancsnoknak lenni.

Várható megjelenés: 98 tele

3D támogatás: nincs



Mechwarrior 3

Ismét egy Battletech játék, a Mechwarrior 3. Nem szabad azonban megfeledkezni arról, hogy ezt a részt már nem azok csinálták, akik a kettest. A bemutató alapján azonban nincs ok az aggodalomra. Nagyon szépen fog futni a játék, sőt még azt is mondhatom, hogy nekem jobban tetszett, mint a második rész. (Na persze, az már vagy három éve jelent meg.)A csata végén itt is leszedhetjük a szétlőtt ellenséges robotokról a még használható fegyvereket. Az ellenfél itt is a félelmetes Füst Jaguár klán lesz, akiktől vissza kell szerezni a meghódított területeket.

Várható megjelenés: 98 decembere

3D támogatás: 3dfx, D3D

Starship Trooper

Aki látta a filmet, az nem fogja kihagyni a Starship Trooperst sem. Igazi akciójáték lesz, sok vérrel. A történet néhány évvel a film után játszódik. Az emberiség taktikája megváltozott. Hatalmas hadseregek helyett csak egyetlen embert vetnek be egy bolygón. Védőpáncélzata ideig-óráig megvédi a bogarak támadásaitól, de ha túl akarja élni a küldetést, akkor nagyon kell igyekeznie. Általában az agyat veszi célba, hiszen elpusztításával szétesik a bogarak védelme. Utána már csak a tisztogató egységek jönnek. Persze nemcsak esztelen öldöklésről szól a történet. A küldetések sikeres teljesítésével tapasztalati pontokat és rangokat kap a játékos. Bizonyos rang felett már lesz saját beosztottunk is, aki teljesíti a parancsainkat. A játék végére már egy egész szakasznak is parancsolhatunk.

Várható megjelenés: 98 tele

3D támogatás: 3dfx, D3D

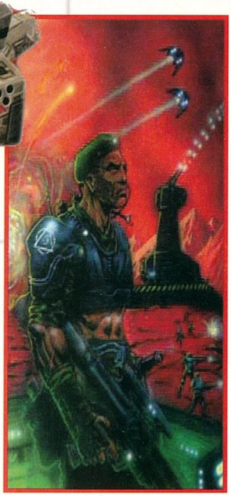
Klingon Honor Guard

A Star trek sorozat kedvelői sem maradnak Quake klón nélkül. A Klingon Honor Guardban egy klingon harcos bőrébe bújhatunk bele. Az egész ügy egy gyilkossággal kezdődik, merényletet

követnek el a Klingon Nagytanács feje ellen. Nekünk kell megoldani a rejtély, de ez nem lesz egyszerű. 7 világ 20 szintjén kell keresztülverekednünk magunkat ahhoz, hogy kiderüljön az igazság. A fegyvereink között egyaránt megtalálhatóak a modern lézerfegyverek és a hagyományos klingon gyilkoló eszközök is. Meg kell még említenem, hogy az Allience-hez hasonlóan ez a program is az Unreal engine-jét fogja használni (az pedliglen nem piskóta).

Mocsy

3DO



A show egyik nagy meglepetését a 3DO jelentette. Soha nem tartoztak a nagy kiadók közé, de szerintem határozottan fejlődnek. Ha ebben az ütemben haladnak tovább, akkor néhány év múlva a legjobbak között találhatják magukat. Már most bemutatta néhány olyan játékot, mely elől csak nagyon nehezen tudtam elszakadni.

Heroes of Might and Magic 3

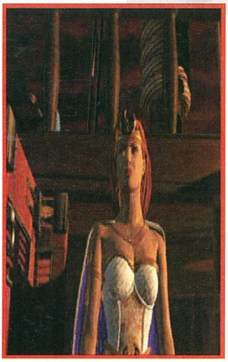
Ilyen volt a Heroes of Might and Magic 3. Eszméletlen szépre sikeredett. Én kis naiv lélek azt hittem, hogy nem lehet lekörözni a második rész grafikáját. Mekkorát tévedtem! 800x600-as felbontásban és 65000 színben pompázik a harmadik rész. És ez még mind semmi. Nemcsak a grafikán csiszoltak, hanem a lények animációját is sikerült továbbfejleszteniük. 50%-kal nagyobb lett a csatatér is. 8 vártípus, 16 féle hős, 118 lény, 60%-kal több varázstárgy, négy különböző varázslóiskola...

A hősök is jelentős változásokon mentek keresztül. Most már nem fordulhat elő, hogy egy városban végtelen számú hőst tudunk felfogadni. Korlátozva lesz a számuk, és sokkal értékesebbek lesznek. Külön odafigyeltek arra a lehetőségre, hogy miként lehet átvinni egy-egy hőst a következő pályára (na persze a varázstárgyaival együtt).

Egy élőhalott mágus fenyegeti a királyság nyugalmát. A királyt sikerül is megölnie, s élőhalott bábként irányítja. Mi fogjuk rendbe tenni a dolgokat. Egyet megígérhetek, a megjelenés előtt még tervezünk néhány komolyabb beszámolót erről a fantasztikus játékról.

Várható megjelenés: 98. karácsony

3D támogatás: nincs



Uprising 2

Még alig közöltük le az Uprising első részéről a leírást, máris itt a folytatás, az Uprising 2. Az első részben a birodalom ellen kellett helytállnunk, de azóta kiderült, hogy az csak a bemelegítés volt. Sokkal veszélyesebb ellenféllel kell most szembenéznünk, a gyíkszerű idegenek támadták meg a szövetség külső bolygóit. Mint legképzettebb parancsnoknak, nekünk kell áttörnünk az idegenek sorait, leszállni a bolygójukra, s megsemmisíteni a fészküket. Az Uprising 2 egyaránt futtatható 65000 vagy 16 millió színben, sőt ez azon kevés programok közé tartozik, mely támogatja a Voodoo2-es technológiát. A küldetéseket befolyásolja az időjárás is, egy hirtelen támadt hóviharban a légierőnk meg sem tud mozdulni. A játékban főként az akción lesz a hangsúly, tehát nem a csontstratégáknak találták ki. Érdekességképpen jegyzem meg, hogy még taktikai atomfegyvert is bevethetünk az idegenek ellen, láttam egy ilyen gombafelhőt, nem is nézett ki rosszul.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: 3dfx, D3D, Voodoo 2.

Army Man

A vér nélküli háború kedvelőinek ajánlom az Army Mant. Ebben az aranyos kis akciójátékban műanyag katonákkal harcolhatunk. A háború a zöld és a sárga egységek között dúl, akik sehogyan sem akarnak meglenni egymás mellett. A játékban Sarge-t irányítjuk, a zöldek egy veterán őrmesterét, aki

először lő, s csak aztán kérdez. Sarge profi a fegyverek terén. Bámulatra méltó ügyességgel kezeli a bazookát, a lángszórót, a gépkarabélyt, a kézigránátot, de még a mozsárágyút is. Fut, ugrik, kúszik, letérdel, gurul, sőt ha kell, még meg is hal. Vezethet páncélost, dzsipet vagy akár teherautót. Nincs előtte akadályt. Amit nem ért, azt szétlövi (nem is mer senki kérdéseket feltenni neki).

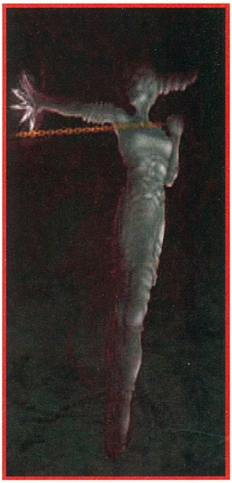
Látszik, hogy nem veszi komolyan a játékot még a készítő gárda sem. Tele van jobbnál jobb poénnal. Mivel Amerikában már megjelent (két műanyag katona is található a dobozban), hamarosan teljes leírást közlünk róla.

Várható megjelenés: már kapható

3D támogatás: nincs

Requiem: Wrath of Fallen

Garantáltan nagy vitát kiváltó játék lesz a Requiem: Wrath of Fallen. Nem is a brutalitása miatt, hanem inkább a bibliai tartalom miatt. Ebben a programban nem egy tengerészgyalogost kell irányítanunk, haenm egy igazi angyalt, aki a démonok ellen veszi fel a küzdelmet.

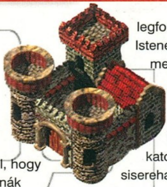


Hajlamosak vagyunk azt képzelni, hogy minden angyal szép és kedves. Itt ez nem így lesz, itt az angyalok a túlvilág halálosztó ügynökei, akik egy felsőbb Hatalom parancsára ölnek.

Mocsy

Blue Byte

A kiállítás egyik eldugott sarkában állította fel standját a Blue Byte. Igazából csak egyetlen egy programra voltunk kíváncsiak, a Settlers 3-ra. Az első két rész után sokan kétségbe vonták a harmadik rész létjogosultságát, de a látottak alapján bátran ki merem jelenteni, hogy az idei év egyik sikerprogramját láttuk. A program legfontosabb újításait maguk a Settlers fanatikusok javasolták. A karaktereink teljesen új animációkat kaptak, tündérien néznek ki. A PR Manager büszkén mutatta be a legfrissebb demojukat, de sajnos mereven elzárkózott attól, hogy felrakjuk a CD-re. A katonák egyenként emelkedhetnek a katonai ranglétrán, s persze ezzel egy időben növekszik a harci tapasztalatuk. Három nép közül választhatunk (római, egyiptomi, ázsiai). A grafikusok igencsak kitettek magukért. Mivel korlátozott hely áll rendelkezésemre, ezért csak címszavakban említem meg a legfontosabb változtatásokat. Istenek és templomok jelennek meg, a papjaink mágiát is alkalmazhatnak már. Új típusú hajók (civil és katonai) szelik a tengerek habjait, bennük katonák és kereskedők siserehada. 30 különböző mesterembert alkalmazhatunk a gazdaságunk felvirágoztatására. Jó hír, hogy a Settlers 3 teljesen vér nélküli lesz, tehát a kisebb gyerekek is nyugodtan játszhatnak vele. A várható megjelenés már nincs is olyan messze, valamikor az ősszel a boltokban lesz.



Mocsy

Activision

Az Activision sem egy olyan cég, amelynek ne lenne hírneve a játékszoftver piacon. A cég már nem tartozik a fiatalok közé, múltja több mint tíz éves. Az első játék, amire emlékszem tőlük, a Ghostbusters volt 1984 környékén C-64-esen, de rengeteg nagy játék fűződik még a nevéhez, ezért igen sokat lehet elvárni tőlük. Így lesz ez idén is, nagyon sok új programot és rengeteg szórakozást hoz az 1998-as év az Activision háza táján. Nos, lássuk, mivel is lepték meg a nagyközönséget az idei E3-n.

Beneath

A Beneath egy 3rd person (mint a Tomb Raider) akció-kaland játék, aminek története 1906-ban kezdődik. A főhős Jack Wells, pilóta és kalandor (aki még nem tudja, milyen kalandra is vállalkozik a közeljövőben) szerepét kell eljátszanunk. A sztori egy levéllel kezdődik, amit Jack az apjától kap, amelyben egy meghívás áll, látogasson el hozzá az Északi-sarkra, hogy segítségére legyen egy archeológiai kutatásban. Amikor viszont odaér, a táborhelyet feldúlva találja, és az apját a személyzettel együtt sehol sem leli. Ezek után fogja a hegymászó felszerelését, és elindul apja és barátai felkutatására. A Beneath végigvezet minket három különböző világban, a jeges barlangok, a forró vulkánok és a misztikus föld alatti városok mind az utunkba kerülnek a 12 pálya alatt.

Talán leginkább a Tomb Raiderre fog hasonlítani a játék, a megjelenésére viszont várni kell még a következő tavaszig.

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

Ez az ígéretes név bizonyára minden szimulátorrajongót lázba fog hozni a megjelenésével. A játék a második világháborút felelevenítő harcirepülőgép-szimulátorok közé sorolható, különlegessé nemcsak a játék grafikája teszi a programot, hanem az eddig még sehol nem látott fizikai emulációk is, amiket a játék alatt tapasztalhatunk. A repülőgépeket 30 különböző elemre

bontották, így ha esetleg lelövik gépünk szárnyát, azt megcsodálhatjuk, amíg lángolva földet nem ér. A képek ne tévesszenek meg senkit, nem a kezdő animáció képsorai, hanem magából a szimulációból vannak. Bár a gépigényről egyelőre nem tudok mit mondani, de egy P-II 266 és egy Voodoo biztos dukálni fog hozzá. Három különböző helyszínen vehetjük fel a harcot akár az angol, vagy a németek oldalán. Az angol csatorna, a németországi légtér, illetve az észak-afrikai terepeken sok legendás gép kabinjába képzelhetjük bele magunkat, a Lockheed P-38 Lightning, a Focke-Wulf Fw190 F8 és az első sugárhajtású gép, a Messerscmidt ME-262 mind megtalálható lesz a Fighter Squadronban. Mikor jelenik meg? Remélhetőleg 1998 őszén már meg lehet venni, ha nem lesz semmi csúszás.

Heavy Gear II

A sokak által már nagyon várt sorozat második része hamarosan elkészül. Fejlesztették a 3D-s engine-t, kibővítették a mozgásfázisait a Geareknek (pl. itt már le lehet feküdni is), és még több járművet és épületet helyeztek el a csatamezőkön. Ellenséges vonalak mögött kell bosszúságot okozni a nem kedvelt ismerőseinknek, szabotázs, felderítés és az elpusztítás lesz az egyike a sok lehetséges feladatnak, amiket megoldhatunk. A helyszínek is változatosabbak lesznek, akad mocsár, havas jégmező és vulkanikus talaj a lábunk alatt. Idén ősszel vehetjük először a kezünkbe a Heavy Gear folytatását, ami remélhetőleg beváltja a hozzá fűzött reményeinket.

Heretic II

Én mindig azt hittem, hogy a Heretic folytatása a Hexen című játék volt, de úgy látszik, nagyot tévedtem. A Heretic második része mindenesetre igen sokat váratott magára és a játék is sokat változott az évek alatt. A 1st person lövöldözést lecserélték egy 3rd

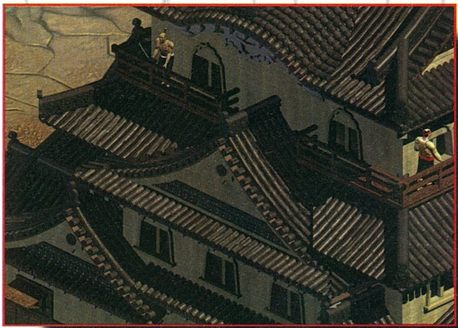
person akció, kaland, RPG keverékre, amitől már csak annyi köze lesz az elődjéhez, hogy a történetük szereplői azonosak. Miután D'sparil kiűzött minket (Corvust, az első rész hősét) a Külső Világokba, hosszú idő után visszatérünk szeretett szülőföldünkre. Odaérkezve viszont már mindenkit betegen találunk egy mágikus pestis miatt. Nincs más hátra, hogy megmentsük falunk lakóinak életét, meg kell találnunk a gyógyszerét eme kórnak. Mivel már nem Quake-szerű lesz az egész játékmenet, a fegyvereink használata és azok mivolta is jelentősen meg fog változni. Fontosabb, illetve főbb szerepet fognak kapni a varázslatok, mint például a hagyományos Firewall vagy a Fireball, de megtalálható lesz egy-két teljesen új ötlet is a programban. Sajnos őszig viszont még kell egy kicsit várni, hogy megjelenjen.

Quake II Mission Pack: Ground Zero

Az első részhez is kettő készült, miért ne csináljunk a másodikhoz is kettőt? gondolhatták az ID-s fiúk, és megalkották vadonatúj küldetéscsomagjukat, amit Ground Zero névre kereszteltek el. A történetben a már igencsak felajzott rossz fiúk, a Stroggok kifejlesztettek egy vadonatúj fegyvert az emberiség ellen, amit szerényen csak Gravity Wellnek hívnak, ezért ezt is ideje lenne elpusztítanunk. Három újabb fegyvert foghatunk kézbe ez alkalommal, az ETF puskát (meg ne kérdezze valaki, hogy mit jelent ETF), a plazma sugárvetőt és a gyilkos motoros fűrészt. Öt új ellenfél vár a 15 pályán való előrejutás közben, akik már annyira veszélyesek ránk nézve, hogy új Power-up-okat kellett elhelyezni az útvonalunkra. Egyébként ide tartozó hír az is, hogy készül a Quake II Nintendo 64-es változata is.

Interstate '82

Személy szerint én nem sokat játszottam az Interstate '76-tal, de a tesztelők és az ismerőseim véleménye alapján úgy vélem, mindenkinek tetszett. A folytatás sem sokat váratott magára, a történetben hat év a különbség, a játékban nagyon sok változtatást eszközöltek a készítők. Itt már nemcsak egy autóban ülve, hanem akár helikopteren, motoron és lábon is lövöldözhetünk a rossz fiúkra. A játékos lehetőséget kap, hogy 110 mérföldes óránkénti sebességgel áthajtson bevásárlóközpontokon, üldözőbe vegyen motoros bandákat Las Vegas autópályáin és felkutasson és elpusztítson egy gonosz szándékú hadsereget, amely egy titkos bázison lapul, a 49-es körzetben. Egyszóval 25 utazási lehetőség, gránátvetők, golyószórók, szigonypuskák és egy 73-as feltuningolt Manta várja az Interstate '82-ben a folytatásért izguló játékosokat.

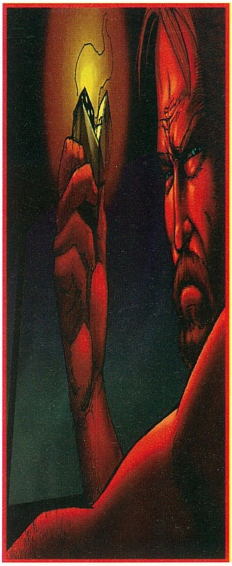


Legend of the Five Rings

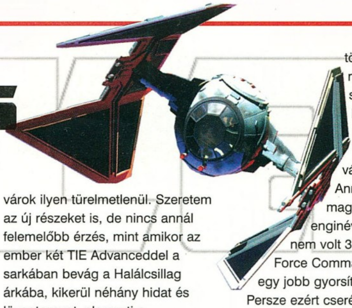
Erről a névről már olvashattatok az előző Guruban, egy apró bemutató elmondta, hogy miről is van szó ebben a játékban. Akik ismerik a Wizards of the Coast, e névvel illetett gyűjtögetős kártyajátékát, azoknak biztos sok örömet fog szerezni a program. A játék egy akció-szerepjáték keveréknek készül, ahol egy fiatal szamuráj, kalandjait kell segítenünk, hogy rátaláljon a hét darabból álló ősi ereklyére. Ha mind a hét darab a rendelkezésünkre és áll, akkor elegendő ereje lesz ahhoz, hogy le tudjuk vele győzni a Rokugant, a leggonoszabb teremtményt. Küldetéseink alatt a játékosnak ki kell fejlesztenie tudását mind a mágia, mind pedig a jenjusu, egy japán harcművészet terén, hogy le tudjuk győzni azokat, akik küldetésünk sikertelenségét próbálják elősegíteni. 30 küldetés, motion-capture-rel készített animációk, fény és árnyékeffektusok teszik széppé a játékot, ahol akár nyolcan is megmérkőzhetnek egymás ellen.

Hát ennyit tudtunk most összeszedni az Activion cég idei terméklistájából, bár nem mindent említettünk meg, ráadásul biztos vagyok benne, hogy lesznek még ezeken a játékokon kívül más nagy nevek, amik idén megjelennek.

Chris



LucasArts



A LucasArts játékait Európában a Virgin cég adja ki. Atlantában azonban egészen elkülönült ez a kis cég. Míg a többi cég mindent elkövetett, hogy felhívja magára és a termékeire a figyelmet, a LucasArts pont ellenkezőleg cselekedett. Egy csendes sarokban, zárt ajtók mögött mutatta be a nagy dobásait a kivételezett helyzetben lévő újságíróknak. A választékot elnézve azonban bátran kijelenthetjük, hogy nincs mit szégyenkeznie ennek a kis cégnek. A közeljövőben piacra fog dobni néhány olyan játékot, amelyek meghatározó elemei lesznek az idei termésnek.

Star Wars: X-Wing Collector's Series

Kezdem mindjárt a szívemhez legközelebb állóval. Az X-Wing vs. TIE Fighter megjelenése óta várok a sorozat két régebbi tagjának (X-Wing, TIE Fighter) felújítására. A két játék mellett helyet kap a dobozban még 14 plusz küldetés, a Flight Scool. Ezek kifejezetten többjátékos üzemmódra lettek kifejlesztve. (Pellus és Pelace már biztosan készül ezekre a küldetésekre, így nekem sem árt egy kicsit gyakorolnom, ha velük akarok repülni. Remélem, a Guru táborban már együtt teljesíthetjük ezeket a missziókat.) Külön öröm, hogy nemcsak a játék közbeni grafikát változtatták meg, hanem átrajzolták az átvezető animációkat is. A két klasszikust optimalizálták Windowsra is (95/98). Az összes ismertebb 3D garfikus kártyát, köztük a Voodoo 2-t is támogatja a program, de természetesen ezek nélkül is elindul (de minek?).

Van egy olyan érzésem, hogy a program megjelenésére nemcsak én várok ilyen türelmetlenül. Szeretem az új részeket is, de nincs annál felemelőbb érzés, mint amikor az ember két TIE Advanceddel a sarkában bevág a Halálcsillag árkába, kikerül néhány hidat és lövegtornyot, elereszti a protontorpedókat, felkapja az X-Wingét, majd imádkozik, hogy kiérjen a robbanás hatósugarából...

Várható megjelenés: 98 nyara

3D: támogatva, de nem szükséges (Voodoo1-2, D3D)

Force Commander

A Rebellion megjelenése egy kicsit csalódást okozott a játékosok körében. Mindenki egy szuper C&C klónt várt, s sokan meglepődtek, amikor nem azt kapták, amit vártak. A LucasArts azonban mindig is előre gondolkozott, s már a vége felé közelednek az első Star Wars real-time stratégia fejlesztésében.

Sokan kritizálják a mostanában megjelenő stratégiákat. Egyre többen döbbennek rá, hogy igazából semmi újat nem kapnak ezektől a programoktól. A legnagyobb változtatás a Total Annihilation hozta a maga sajátos 3D enginével, de ott sajnos nem volt 3D támogatás. A Force Commander el sem indul egy jobb gyorsítókártya nélkül. Persze ezért cserébe kapunk is valamit, az egész földi csata 3D-ben fog zajlani. Érdekességképp meg kell említenem a változtatható kameraállást. Tetszés szerint választhatunk akár műholdas megfigyelést is (persze az már más kérdés, hogy ez az opció mennyire lesz használható). A Force Commanderben választhatunk egy szimpatikus lázadó parancsnok vagy egy magas rangú birodalmi tiszt között. Mindkét oldal más stratégiát és viselkedést igényel. A lázadók kezdetben nem nagyon tudják felvenni szemtől-szembe a harcot a jóval erősebb birodalmi egységekkel, de egy elhúzódó gerillaharcban simán felőrölhetik még a legképzettebb birodalmi egységeket is (csak arra kell vigyázni, ha "új" hold jelenik meg az égbolton, akkor nem árt mihamarabb átköltözni egy másik naprendszerbe). Több mint 100 ismerős egységgel és személlyel találkozhatunk a játékban. Lesz itt Y-Wing, TIE Bomber, AT-AT Walker (All Terrain Armoured Transport), sőt megjelenik az AT-ST Walker (All Terrain Scout Transport) vagy ismertebb nevén a Chicken Walker. Ezeken kívül lesz még néhány olyan egység is, amely ugyan nem szerepelt a filmben, de nem hiányozhat egy valós idejű stratégiajátékból (tank, rakétavető). A helyszínek is elég változatos képet mutatnak. A Force Commander

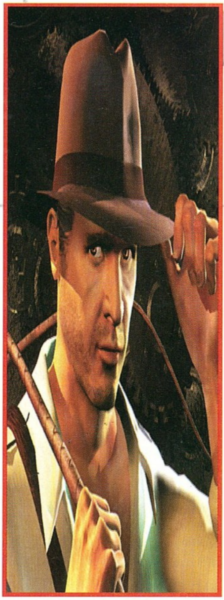
fejezetekre lett felosztva, s mindegyik fejezet más környezetben játszódik. Harcolhatunk a Hoth jeges felszínén, a Tatooin szélfútta homokdűnéi között vagy akár a Yavin 4 hatalmas esőerdőjében. A történet az Alderaan megsemmisülésével kezdődik, s egészen az uralkodó haláláig tart. A küldetéseket nemcsak az ellenfél teljes megsemmisítésével lehet teljesíteni. Már az is sikernek számít a lázadó oldalon, ha a birodalmiakat addig fel tudják tartóztatni, amíg az evakuálás befejeződik (Hoth).

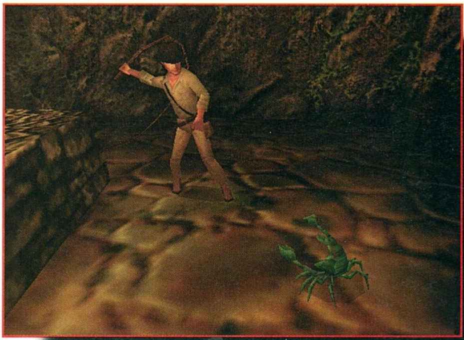
Várható megjelenés: 98. szeptember

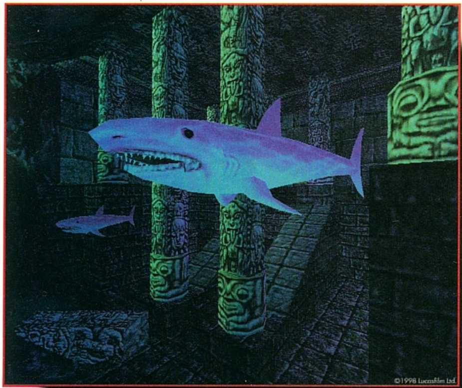
3D támogatás: nem megy gyorsítókártya nélkül (3dfx, D3D)

Indiana Jones and the Infernal Machine

Végre ismét a számítógép képernyőjén üdvözölhetjük kedvenc régész professzorunkat, Indiana Jonest. Már jó pár éve megjelent az utolsó rész, s azóta bizony nem sokat hallottunk hősünkről. Mint tudjuk, az Utolsó Kereszteslovag végén Indy ivott a Szent Grálból, s így igen hosszú életre tett szert. Szinte alig öregszik, s ezért még az







ötvenhez közeledve is bátran szembeszáll a gonoszokkal. Ebben az újabb epizódban orosz KGB ügynökökkel gyűlik meg a baja, akik egy őrült tudóst segítenek. Ez az ember az orosz kormánytól azt a feladatot kapta, hogy keresse meg Bábel tornyát, és az ott található dimenziókaput. A kapu segítségével az oroszok felbillenthetik a nemzetek közötti erőegyensúlyt. Csak egyetlen ember képes az orosz medvét megállítani, Indiana Jones. A képekből, gondolom, már kiderült, hogy itt nem egy hagyományos grafikus kalandról van szó, hanem egy Tomb Raider-szerű 3D akció-kalandról. Sokan legyintenek erre a programra, mondván, hogy csak egy újabb klón lesz. Szerintem pontosan ugyanaz a helyzet, mint a Jedi Knightnál, ott is a Quake-t istenítette mindenki, de azért a JK-nak sikerült kiemelkednie a szürke

középmezőnyből, s elég nagy sikert ért el.

A játékban Indy leghűségesebb társa az ostora lesz. Sok nehéz helyzetből csak ennek az eszköznek a segítségével fog tudni kimászni. Fut, úszik, mászik, kúszik, ugrik (kész atléta). A szinteken talál különféle fegyvereket (rakétavető, kézigránát, automata pisztoly), amiket a kommunista bérencek ellen használ fel. A játék egyik érdekessége, hogy a szóló küldetések mellett helyet kaptak a többjátékos pályák is, vagyis hálózatban is játszhatunk egymás ellen.

Várható megjelenés: 98. december

3D támogatás: nem megy gyorsítókártya nélkül (D3D)

Rouge Squadron

Ezen a néven nem nagyon ismerjük őket, de ha azt mondom, hogy Zsivány Osztag, akkor mindenki tudja, kikről beszélek. AlLázadók elit pilótái, a legjobbak közül is a legjobbak. Igen magas a halálozási arány az egységen belül, de ide dicsőség bekerülni. A Zsiványok vezetője Wedge Antilles, a Szövetség egyik legismertebb pilótája.

Mocsy

Wedge Antilles

Coréliai származású, akárcsak Solo kapitány. A szüleit kalózok ölték meg még fiatal korában. Korán elkezdett szimpatizálni a lázadókkal, már ott volt az első Halálcsillag megsemmisítésénél. Ő volt az, aki a végső nagy futamban Luke és Biggs wingmanje volt. Vader azonban eltalálta a hajtóművét, ezért ki kellett szállnia az árokból. Részt vett a Hoth-i evakuációban, majd önként jelentkezett az endori csatába. Ő volt Lando Calrissian wingmanje, aki berepült egyenesen a főreaktorig, majd ki is jött onnan élve. A háború után sokáig járta a galaxist, népszerűsítve a Szövetséget. A birodalmi támadások kiújulásakor azt a feladatot kapta, hogy kivételes képességű, fiatal pilótákból élessze fel a Zsivány osztagot. Nagyrészt az ő érdemük, hogy a birodalmi főváros, Crouscant a lázadók kezére került.

Novalogic

F-16 Viper

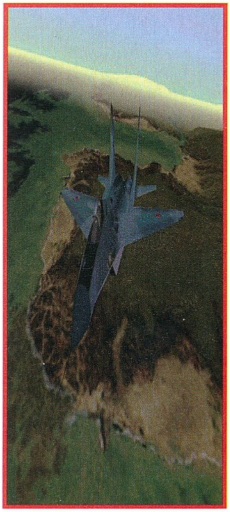
Most, hogy már az összes ismertebb szimulátorfejlesztő cég kiadta F-22-es szimulátorait, kezd mindenki a múlt sikeresebb típusaihoz visszanyúlni. Ezen törekvések első eredménye a Jane's Combat Simulations által nemrégiben megjelentetett F-15. A következőkben olyan programok megjelenésére lehet majd számítani, mint a Microprose: Falcon 4 vagy az F-16 Agressor.

Az utóbb említett mindkét program az amerikai légierő legsikeresebb típusát, az F-16-ost dolgozza fel. Mivel a NovaLogicnak már úgyis volt egy érvényes szerződése a valódi gépet gyártó Lockheed Martin céggel - melyet még az F-22 Raptor-ban elérhető "maximális" élethűség megteremtése érdekében kötöttek -, úgy gondolták, hogy mi lenne, ha ezt meghosszabbítanák és elkészítenék a "Lockheed Fighter Series" programsorozatot. Ennek első eredménye a cég által szeptemberre ígért F-16 Viper.

A program számos olyan újítást fog tartalmazni, melyekkel eddig még egyetlenegy NovaLogic szimulátorban sem találkozhattunk. Ezek közül talán a legfontosabb, hogy a NovaLogic elkötelezte magát a 3Dfx Interactive mellett, tehát a következőkben megjelenő szimulátorainak mindegyike alapból fogja támogatni az ilyen típusú chipsetre épülő 3D-s gyorsítókártyákat. Ezen döntésük azért bír ekkora fontossággal, mert a cég sohasem volt gyors grafikai enginejeiről híres – gondoljuk csak a Comanche sorozatra -, márpedig egy repülőgépszimulátornál elsődleges szempontnak számít a megfelelő sebesség. (Egy ilyen 3Dfx-es kártyával felszerelt Pentium II-es gépen maximálisan 1024x768-as felbontásban fog majd futni a Viper 35 Frame/sec-es sebességgel – legalábbis ezt ígérik a fejlesztők.) Ezen "újdonságoknak" köszönhetően a program teljes mértékig meg fog felelni a kor kívánalmainak és elvárásainak, így a fennmaradó kérdéses részt maga a szimuláció képviseli.

Feltehetőleg evvel sem lesz különösebb probléma, hiszen a NovaLogic-os srácok ezúttal igazán belemélyedtek a részletekbe, s szinte az összes fontosabb rendszerét lemodellezték az F-16-osnak, s ennek értelmében egy Jane'sel vetekedő komplexitású program érkezésére számíthatunk.

Akik rendelkeznek internet-hozzáféréssel, és szoktak is ily módon másokkal játszani, azok számára lehet fontos, hogy a Novaworldön – a NovaLogic internet szerverén – akár százan is repülhetnek egymás ellen vagy akár egymást támogatva. Ez az információ nem is számít annyira nagy újdonságnak, hiszen ez a lehetőség a Raptorral debütált, ám még nem tartalmazta az IBS – Integrated Battle Space – virtuális csatatér funkciót, ahol a NovaLogic most illetve a későbbiekben megjelenő, különböző géptípusokat feldolgozó programjaival repülhetünk együtt. Jelenleg ez még csak a Viperben és



a Mig-29 Fulcrumban merül ki, valamint a Raptorhoz lehet majd a közeljövőben egy IBS-t tartalmazó patchet letölteni.

Ezen kiváló multiplayer játéklehetőségén kívül a Viper természetesen tartalmazni fog egy egyszemélyes önálló kampányt is, ahol negyven küldetésen keresztül irthatjuk az amerikai hadsereg ellenségeit. Ha ezek a küldetések már kezdenék elveszteni varázsukat, akkor lehetőségünk nyílik saját magunk által készíteni küldetéseket, valamint ezeket repülni.

Így ha minden híresztelés valósnak bizonyul amit a programról állítanak, akkor egy vérbeli "nagyágyú"-val fogunk szeptemberben találkozni.

Mig-29 Fulcrum

Valószínűleg az F-16 Viperrel egy időben fog megjelenni a NovaLogic másik repülős üdvöskéje, az orosz Mig-29-et feldolgozó Fulcrum, mely ugyan nem a legelső, ám a legélethűbb program lesz kategóriájában. Ezen kijelentését a NovaLogic egy orosz pilótával tudja alátámasztani, aki régebben mint berepülőpilóta szerzett fontos tapasztalatokat a Mig-29-cel - ennek révén minden kis gomb, kapcsoló és kijelző az életbelinek megfelelően lesz elhelyezve. (Az orosz segítséget ezúttal nem negatív értelemben kell felfogni, hisz szintén ilyen keleti befolyásnak köszönhetően vált a Szu-27 Flanker is etalonná a repülőgépszimulátor rajongók körében.) Ám nem csak a pilótafülkére lesz jellemző a tökéletes szimuláció, hanem magára a gép viselkedésére is, hisz akárcsak a Vipernél, itt is a legapróbb részletekig lemodellezték a gép különböző szituációkban való viselkedését. Így eltérő magasságokban megváltozik a gép mozgása, valamint fogyasztása stb.

Grafikai megvalósítását tekintve a program egy az egyben ugyanazt fogja nyújtani, mint az F-16 Viper, hiszen mindkettő ugyanazzal az engineel készül, s így egyedül a kampányban szereplő küldetések helyszínei között lesz számottevő különbség - a Viperhez hasonlóan a megközelítőleg negyven küldetés alatt főleg Malajzia, Nigéria, Oroszország és a Közel-Kelet légtereiben bizonyíthatjuk tudásunkat. Természetesen küldetéseink dinamikusan változnak, így az egyikben elért célok kihatással vannak elkövetkező küldetéseinkre. Mint már említettem, körülbelül negyven missziót kell majd teljesítenünk, ami után – vagy előtt – jöhet az F-16 Viper-es kampány. Igen Viper-es, hiszen a NovaLogic a Fulcrumban külön meg fog jelentetni egy ilyen kampányt, ahol szintén negyven küldetésen keresztül kell állnunk a sarat – érdekessége ennek a kampánynak, hogy az első húsz küldetését az amerikai csapatok szövetségeseiként, míg a második húszat ellenfeleiként kell végigcsinálnunk.

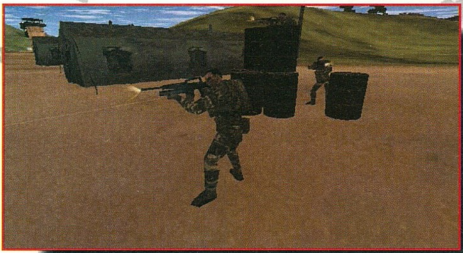
Ha már ezt a variációt is meguntuk, akkor szintén felléphetünk az IBS-re, ahol Viperekkel, Raptorokkal kooperatívan, vagy mindenki mindenki ellen stílusban repülhetünk maximum százan. E mellett rendelkezésünkre áll egy küldetésgenerátor is, ahol szinte minden apró részletet be tudunk állítani: ellenséges vagy szövetséges gépek típusát, számát, rakétáikat, pilótáik tudásszintjét, a földi célok típusát, helyét és ezek fegyvereinek típusát.

Delta Force

Biztosan mindenki hallott már a világszerte ismertté vált Amerikai "Mentő" egységről: a Delta Force-ról. A NovaLogic októberre tervezi ennek a First vagy Third-Person akciójátékának megjelentetését, melyben az elitkommandó egyik tagjaként fogjuk küldetéseinket végrehajtani. Grafikáját tekintve a

program teljesen új utakat kezd, hiszen itt debütál a cég legújabb Voxel Space grafikai engine-je, ezúttal már a hármas. Ennek és persze egy 3D-s gyorsítókártyának köszönhetően 32-bit színmélységű területeken mozoghatunk teljes 3 dimenzióban. A programban szereplő katonák mozgását a legmodernebb Motion Capture megoldással rögzítették, hogy a legélethűbben adják vissza a szárban kúszó, teljes menetfelszerelésben futó, vagy éppen orvlövész helyzetben elterülő katonák mozgását. Természetesen itt is találkozhatunk a NovaLogic internetes játéklehetőségeivel, ami már a jól megszokott módon szerverenként maximum száz embert jelent. Itt, mivel nem egy repülőgép szimulátorról van szó, teljesen mások az alternatívák. Lehetőségünk nyílik úgynevezett Deathmatch módban mindenki mindenki elleni, Team módban csapatokba verődve vagy Capture The Flag stílusban játszani. Mint azt már megszokhattuk, ez a program is egy szakértő tanácsadásával készül, aki nem más, mint egy volt Delta Force kiképzőtiszt, tehát a NovaLogicnak sikerült ismét a leghozzáértőbb szakembert összeszedni, akit csak lehet. Természetesen az összes programban szereplő fegyvert maximális mértékben lemodellezték a készítők, evvel is a legmagasabb realisztikai érték nyújtására törekedve.

Tatcom



Blood 2 - The Chosen

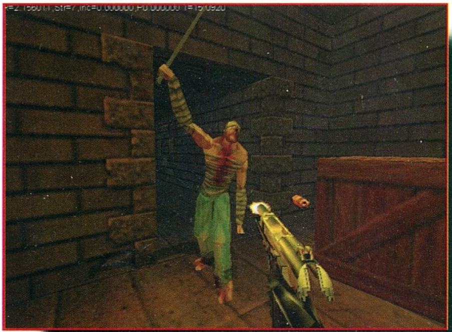
EZT A VÉRFOLTOT KI LEHET MOSNI 40 FOKON?

Vannak, akik emlékeznek még Monolith cég eme játékának az első részére, amivel a cég megalapozta a hírnevét a játékpiacon. A játék igencsak brutális és véres jelenetei sok helyen, sok országban felkorbácsolták a kedélyeket, de a horrorisztikus látványon kívül a zenei és a grafikai profizmusukat is megmutatták a készítők. A megszokottnál egy kicsit többet kellett várni a folytatásra, de a jó munkához idő kell, gondolta Mr. Monolith, és a második rész szívének egy ún. LithTech Engine-t épített. Ettől a Blood 2 szépen kidolgozott játékos animációkat, 16 bites renderelést (D3d, Glide és szoftveres megjelenítéssel), színezett fényvilágítást, színezett ködeffekteket és még számos hasznos dolgot kapott, amitől a látványt úgy kell elképzelni, mintha valahol a Quake II és az Unreal között lenne. Nem kevesebb, mint harminc féle fegyver kap helyet a kezünkben, többek között a 9mm-es Beretta, egy mesterlövész puska és a golyószóróktól kezdve a lézerágyúig minden, talán még az első részből jól ismert "napalm-rocket launcher" is. Ez a szám, úgy hiszem, elég nagy lesz ahhoz, hogy ki tudjuk választani, hogy melyikkel is akarjuk ellenségünk végtagjait leszaggatni a helyéről. Ha többen játszunk egymás ellen, és csata közben netán elhagyjuk valahol a lábunkat, akkor igencsak bajban leszünk, mert elég lassan fogunk eljutni egy-egy gyógyító csomaghoz, hogy felgyógyuljunk. Az előrejelzések szerint az idei év legvéresebb játéka lesz a Blood 2.

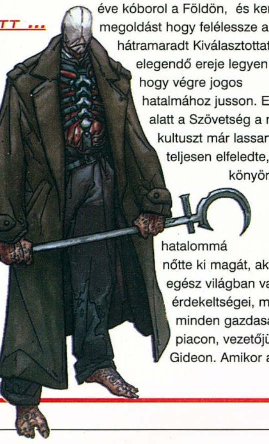
A rengeteg fegyver mellé nagyon sok szörnyet is kapott a folytatás, húsz új ellenség várja, hogy szembenézzen velünk, ezek közül egy az eredeti Bloodból. Mindegyik mozgását "Motion-Capture" technológiával vették föl (mint pl. a Fifa 98-ban), így élethűek lesznek a játékosok animációi. A multiplayer részben akár 32 játékos is irthatja egymást, a jelenlegi tervek között szerepel az is, hogy a játékkal együtt kiadnak 8 játékosra tervezett pályákat is.

Az ígéretek és az optimizmusom azt súgja, nagyon jó játék lesz a Blood 2, nem csak "egy" a "first-person" lövöldözős játékok közül; telis-tele újdonságokkal, és ráadásul még szép.

Chris
chris@acomp.hu



A KIVÁLASZTOTT ...



Az eredeti Blood történetben egy negatív hős irányítása a feladatunk, akit Calebnek hívtak. Caleb az 1830-as évek derekán látta meg a napvilágot, és sok-sok éven át élt törvényen kívüliként, mígnem össze nem házasodott Opheliával, egy misztikus nővel, aki hamarosan megismertette őt a Sötét Szövetséggel és annak hatalmával. Úgy tűnt, Calebnek elég ereje lesz majd ahhoz, hogy a huszadik század küszöbén átvegye a hatalmat a Szövetségben, és ő legyen a Tchernobogok vezetője, aki fölött már nem hat az idő. A második rész innen indul. Három szereplő közül bújhatunk bele az egyikbe, ők lesznek a Kiválasztottak. Az első személy Ophelia, a hidegvérű gyilkos. Kedvenc munkaeszközei a kisebb kézifegyverek, amelyeket ha a gyorsaságával és varázstudományával kombinál, a leghalálosabb élőlénnyé válik ellenségeire nézve. A következő a sorban Ishmael, a varázslatok mestere, aki a legerősebb fegyvereket képes magával vinni útjára. A végső Kiválasztott Gabriella, a harcos nő, akinek különösen fejlettek az ismeretei a harctudomány terén. A Blood 2 története 2028-ban kezdődik, ahol Caleb már közel 100 éve kóborol a Földön, és keresi a megoldást hogy felélessze a három hátramaradt Kiválasztottat, s így elegendő ereje legyen ahhoz, hogy végre jogos hatalmához jusson. Ez idő alatt a Szövetség a régi kultuszt már lassan teljesen elfeledte, és könyörtelen hatalommá nőtte ki magát, akinek az egész világban vannak érdekeltségei, majdnem minden gazdasági piacon, vezetőjük neve Gideon. Amikor a játék elindul, akkor kerül a helyére az utolsó lételem, ami szükséges volt a végső újjászületéshez, onnan kell elindulnunk, hogy Gideon és a Szövetség hatalmát végleg megdöntsük.

BASE
SZOFTVER DISZKONT

TOP 10

1.	World Cup 98	7,990
2.	Starcraft	5,990
3.	Lands Of Lore II.	3,990
4.	Queen The Eye	2,990
5.	Lords Of Magic	6,490
6.	Forsaken	5,290
7.	Ubik	6,990
8.	Battle Zone	8,490
9.	USM 98	6,990
10.	Motorhead	8,490

NE LAPOZZ TOVÁBB!
SZENZÁCIÓS ÁRAK VÁRNAK RÁD!

20 Wargames Classics	5,990 Ft
3D Ultra Pinball	2,990 Ft
7th Quest: Sold Out	2,290 Ft
Actua Soccer 2	5,990 Ft
Adidas Power Soccer	6,990 Ft
Age of Empires	9,990 Ft
Air Warrior III	7,990 Ft
Angel Devoid	4,490 Ft
Arcade Trivia Quiz	890 Ft
Archimedian Dynasty	4,490 Ft
Ardeness Offensive	5,990 Ft
Armor Command	6,990 Ft
Armored Fist 2	6,990 Ft
Ascendancy	3,990 Ft
Assault Rigs	4,990 Ft
ATF:Classic	4,490 Ft
Atomic Age	1,990 Ft
Award winers 4	4,490 Ft
Bad Mojo	2,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Big Hurt Baseball	2,990 Ft
Birthright	6,990 Ft
Blaster	2,490 Ft
Bloodnet	2,990 Ft
Broken Sword II	8,990 Ft
Brutal 3.5	2,990 Ft
Bubble Bobble	2,490 Ft
Bugriders	7,990 Ft
Bureau 13	2,990 Ft
Champ. Manager 97/98	6,990 Ft
Chaos Control	3,990 Ft
Chronomaster	3,990 Ft
Commodore 64 Pack	4,490 Ft
Conquest Earth	6,990 Ft
Constructor	7,990 Ft
Counter Action	7,990 Ft
Creature Shock:	2,290 Ft
Croc	5,490 Ft
Cyber Speed	3,990 Ft
Cyberbykes	2,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Earth	8,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
Dark Reign Expansion Pack	5,990 Ft
Dark Seed	2,990 Ft
Death Rally: Replay	3,990 Ft
Defcon 5	3,990 Ft
Delta 5	3,590 Ft
Dementia	7,990 Ft
Descent	2,990 Ft
Descent Compilation	7,990 Ft
Diablo	7,990 Ft

Diablo: Hellfire	4,490 Ft
Die by the Sword	8,990 Ft
Dig-White Labell	3,990 Ft
Doom Trilogy	4,490 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft
Dune: Sold Out	2,290 Ft
Dungeon Keeper	5,990 Ft
Dungeon Master II.	2,990 Ft
Earth 2140	5,990 Ft
Egypt 1156	8,990 Ft

Enemy Nations	7,990 Ft
Essential C.: Pitfall	4,490 Ft
Extreme Assault	5,590 Ft
Eye of the Storm	2,490 Ft
F-15	8,990 Ft
F-22	8,990 Ft
F1 GP 2	6,490 Ft
F1 Racing	6,590 Ft
Fade To Black	3,490 Ft
Fallout	8,990 Ft
Fantasy General	3,490 Ft
Fields of Glory:	2,290 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Final Liberation	8,490 Ft
Fleet Defender	2,290 Ft
Formula 1 97'	9,190 Ft
Frankenstein:	2,190 Ft
G-Nome	5,990 Ft
G.Police	7,990 Ft
Galapagos	8,490 Ft
Gender Wars	1,990 Ft
Goal: Sold Out	2,290 Ft
Gold Game 2	6,490 Ft
Gone Fisin'	3,590 Ft
Goosebumps	4,490 Ft
Grand Theft Auto	9,490 Ft
Great Battles of Hannibal	8,490 Ft

Great Golf	990 Ft
GT Racing 97	6,990 Ft
Guts'n'Gartels	6,990 Ft
Hand of Fate	2,290 Ft
Hard Core 4x4	3,990 Ft
Heavy Gear	7,990 Ft
HeliCops	5,990 Ft
Hellbender	4,990 Ft
HeroQuest	2,690 Ft
Hexen II	8,490 Ft
Hexen II Mission Pack	6,490 Ft
Hive	4,990 Ft
Human Onslaught	8,490 Ft
Hupikék Törpikék	4,790 Ft
I War	8,490 Ft
iF-22: Persian Gulf Mission	4,990 Ft
Imperialism	8,490 Ft
Incubation: Wilderness	4,490 Ft
Iron Man X-O Manow	2,990 Ft
Jack Nicolaus Golf	1,490 Ft
Jack Orlando	2,999 Ft
Jedi: Mysteries of Shit	4,990 Ft
Joint Strike Fighter	7,490 Ft
Journeyman Project	2,990 Ft
Judge Dredd:	2,190 Ft
Jungle Strike	2,690 Ft
Kingdom O'Magic	1,990 Ft
KKND Extreme	8,490 Ft
Klik & Play	5,490 Ft
Lands of Lore II	3,990 Ft
Last Dynasty	3,990 Ft
Lego Island	6,490 Ft
Lomax /Argentum/	3,590 Ft
Longbow 2	8,990 Ft
Lords of Magic	6,490 Ft
Lords of Midnight	3,990 Ft
Lords of the Realm 2	5,990 Ft
Lords of the R.2: Siege	2,990 Ft
Lunicus	3,590 Ft
Lure of the Temptress	2,290 Ft
Maabus	4,990 Ft
Magic the G.: Mission	4,990 Ft
Magic the G. Battlemage	2,990 Ft
Mandarine Prince	2,990 Ft
Manic Karts	2,290 Ft
Manx TT	8,490 Ft
Mechwarrior 2: Essential	3,590 Ft
Mechwarrior 2: Miss.	5,990 Ft
Mega Traveller 1	990 Ft
Megapak 5	3,290 Ft
Megapak 8	7,190 Ft
Megarace 2	3,490 Ft
Megasixpack	3,990 Ft
Men in Black	6,990 Ft
Microcosm	1,490 Ft
Microsoft Football	5,490 Ft
Millennia	3,990 Ft
Monster Trucks	8,790 Ft
Motorhead	8,490 Ft
Nascar 2	3,990 Ft
Nascar Racing	2,990 Ft
Nascar Track Pack	2,490 Ft
Necrodome	4,990 Ft
Netstorm	7,990 Ft
NFL Quarterback Club 96	2,190 Ft
NHL 96	2,990 Ft
Nigel Mansell's	1,990 Ft
NitroRiders	6,390 Ft
Noctropolis	3,990 Ft
Nomad	2,990 Ft
Normality	4,990 Ft
Ocean Trader	3,490 Ft
Oddworld	9,490 Ft
Outpost 2	8,490 Ft
Overboard	8,490 Ft
P.A.W.S.	3,990 Ft

Pacific General	8,490 Ft
Panzer General 2	8,490 Ft
Pax Corpus	6,990 Ft
Pete Sampras Tenisz	6,990 Ft
Phantasmagoria	3,590 Ft
Plane Crazy	7,390 Ft
Power Boat Racing	8,190 Ft
Power Rangers	2,990 Ft
Premier Manager Jc	1,990 Ft
Premier Maneger 2	1,990 Ft
Privateer 2: Classics	3,990 Ft
Protostar	1,490 Ft
Psychotron	1,990 Ft

+ Ajándék játék

Quake II	7,990 Ft
Quantum Gate	1,490 Ft
Quarantine,	4,490 Ft
Queen The Eye	2,990 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Red Baron 2	7,490 Ft
Redline Racer	5,990 Ft
Redneck Rampage	6,690 Ft
ReLoaded	3,690 Ft
Retribution	1,990 Ft
Ridle of Master Lu	4,990 Ft
Road Warrior	3,990 Ft
Roberta Williams	4,990 Ft
Sabre Ace	7,990 Ft
Sakkoktató	7,990 Ft
Sandwarriors	3,990 Ft
Scorched Planet	999 Ft
Seal Team	1,990 Ft
Senible Golf	2,290 Ft
Shadow Warrior	7,990 Ft
Shadowmaster	8,490 Ft
Shanghai Dynasty	7,190 Ft
Shanghai: Essential	3,590 Ft
Shivers	3,990 Ft
Sim Safari	7,490 Ft
Ski Racing	5,990 Ft
Space Bucks	4,490 Ft
Space Crusade	1,990 Ft
Space Hulk	1,990 Ft
Space Quest	1,990 Ft
Spiders	890 Ft
SPQR	3,990 Ft
Spycraft: Essential	3,590 Ft
Star Rangers	2,490 Ft
Star Wars: Rebellion	9,390 Ft
StarCraft	5,990 Ft
Starfighter 3000	4,990 Ft
Steel Panthers 3	8,490 Ft

Steel Panthers II	7,690 Ft
Strike Commander	1,990 Ft
Subwar 2050:	2,290 Ft
Super Karts	2,290 Ft
SWIV	5,490 Ft
System Shock	3,490 Ft
Take No Prisoners	5,990 Ft
Tarot	2,990 Ft
Team Suzuki	1,990 Ft
Tenka	8,490 Ft
Terminal Velocity	4,490 Ft
Terranova	4,990 Ft
Tom Clancy's: Politika	8,490 Ft
Tomb Raider 2	5,990 Ft
Tomb Raider: Extra	4,490 Ft
Total Annihilation	8,790 Ft
Total Heaven	8,790 Ft
Tower of Darkness	4,490 Ft
Tracer	2,490 Ft
Trophy Bass 2	6,590 Ft
Ubik	6,990 Ft
Ultima Online	8,990 Ft
Ultimate RPG	7,990 Ft
USCF Chess (interplay)	7,190 Ft
USM 98	6,990 Ft
USNF'97	3,490 Ft
Utopia	1,990 Ft
Victory	2,990 Ft
Virtual Karts	3,990 Ft
Virtual Pool 2	7,490 Ft
Virtual Pool	2,290 Ft
Virtuoso	4,290 Ft
Warcraft	2,290 Ft
Warhammer	3,490 Ft
Wing Commander Armada	3,990 Ft
Wing Commander III.	3,490 Ft
Wing Commander IV.	3,990 Ft
Wing CommanderV.	7,790 Ft
Wipeout	4,990 Ft
World Cup 98	7,990 Ft
X-Wing: Balance of Power	4,590 Ft
XS	5,990 Ft
Zodiac Game Pack	1,290 Ft
Zone Raiders	3,990 Ft
Zool	2,690 Ft

Sex

Vivid Erotikus sorozat	2,990 Ft
Carol Lynn Sex Video	1,590 Ft
Sexy Clips Interactive	1,390 Ft
Sexy Cover Girls	699 Ft
Sexy Vibrations	1,390 Ft
Carol Lynn - Sugar Girls	1,490 Ft

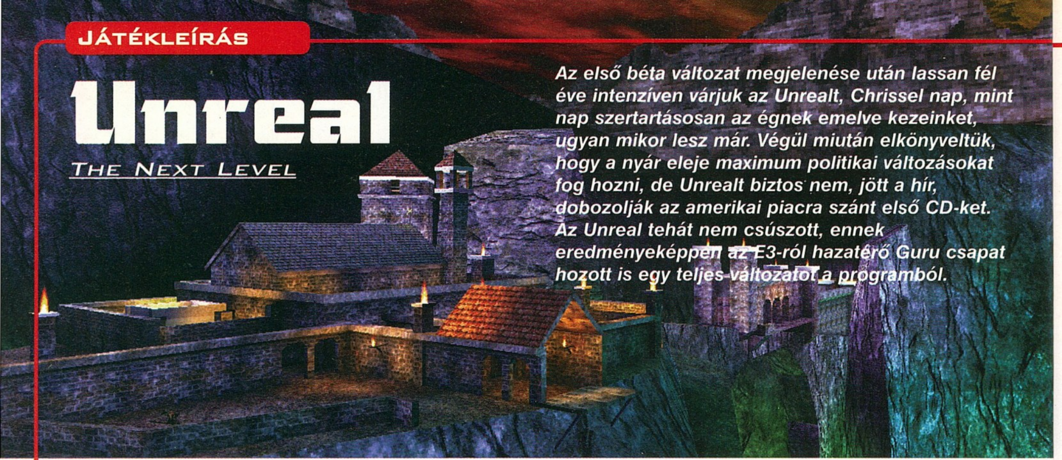
Magyar nyelvű kézikönyvvel ellátott játékok:

3rd Millenium	7,990 Ft
Battle Zone	8,490 Ft
Dark Colony	5,990 Ft
Dark Omen	5,990 Ft
Dark Reign	8,490 Ft
F1 Racing	6,590 Ft
Fifa 98	7,290 Ft
Fighting Force	6,490 Ft
Jack Orlando	2,999 Ft
Rally Bajnokság	2,990 Ft
Ubik	6,990 Ft
World Cup 98	7,990 Ft
StarCraft	5,990 Ft
Dreams to Reality	4,490 Ft

BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.
Tel.: 351-8395
Hétfőtől vasárnapig
10-20h-ig

ÁRAINK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK



Unreal

THE NEXT LEVEL

Az első béta változat megjelenése után lassan fél éve intenzíven várjuk az Unrealt, Chrissel nap, mint nap szertartásosan az égnek emelve kezeinket, ugyan mikor lesz már. Végül miután elkönyveltük, hogy a nyár eleje maximum politikai változásokat fog hozni, de Unrealt biztos nem, jött a hír, dobozolják az amerikai piacra szánt első CD-ket. Az Unreal tehát nem csúszott, ennek eredményeképpen az E3-ról hazatérő Guru csapat hozott is egy teljes változatot a programból.

Nos, a készítők nem variáltak, az Unreal nagyon brutálisan bekezd, persze csak akkor, ha élharcosa voltál az utóbbi időben igencsak elharapódzott upgrade versenynek (de erről majd később). Intro gyanánt egy középkori kastély elevenedik meg a szemünk előtt, amit a kamera flying módban szépen körbejár. Itt aztán sorra jönnek azok a látni valók, amire az ember nem győz rácsodálkozni. Az első a köd effekt, vagy írhatnék nyugodtan ködöt, mert bizony vizuálisan nem sok különbség van az életben tapasztalható jelenség és a játékban látottak között. Amint túlestünk az első megrázkódtatáson, jön az újabb „mentális” támadás, a virtuális kamera a kastélyt körülfogó vizesárok felé veszi az irányt. Az előzetes képek és animok alapján az Unrealben különösen nagy figyelmet fordítottak a víz-effekt megtervezésére. Ez teljesen logikus, hiszen nagyon látványos, ráadásul a legtöbb játékban ezt képtelenek voltak megfelelő színvonalon kivitelezni. Nekik rossz hír, hogy most már nem a Turokot kell elővenni tanulmányozásra, mert az már a múlté. Bár igaz, hogy az Unrealben sem teljesen élethű a víz (talán nem is az volt a cél) mindenesetre megdöbbentő, hogy még a kezdeti változathoz képest is mennyit javítottak rajta.

Miután kigyönyörködtük magunkat a meglehetősen fantasysre sikeredett bevezetőn, jöhet a karaktergenerálás. Akár csak a Quake2-ben itt is választhatunk női szereplőt, különböző skineket. A 3D-ben pörgő alakok közül „Duke Nukemet” illetve hozzá hasonló jóképű versenyzőt ne nagyon keressünk, mert a történet alapján egy életfogytiglanra ítélt rab szerepét fogjuk felölteni

Szerencsére a játék nem börtön szimuláció, így az első percben arra ébredünk, hogy a kényszerleszállást végrehajtó Vertex szállítóhajón gyakorlatilag az egyetlen túlélők vagyunk. Körbepillantva némi megnyugvással vesszük tudomásul, hogy a cellákat lezáró gyilkos sugarakat jelen pillanatban nem táplálja semmiféle energia, szabadok vagyunk.

Az Unreal első pályája kapásból meglepő, hiszen a szerencsétlen állapotba került Vertexből kell kikeverednünk, üres kézzel. Ez annyit jelent, hogy kezdetben nincs fegyverünk (raboknak nem nagyon adnak) ráadásul az első elénk kerülő felvehető tárgy sem alkalmas gyilkolásra lévén egy fordító gép. Végig a játékban nagy hasznát fogjuk venni, amint kapunk egy olyan kiírást, hogy új fordított üzeneted van. Ilyenkor csak meg kell nyomni az F2 gombot, és máris olvashatóvá válik az összes számunkra ismeretlen nyelven íródott szöveg. Más kérdés, hogy ezek többnyire csak rejtélyes utalások, viszont mindenképpen adnak valami támpontot az adott pályán elvégezendő feladatról. Az ebben a stílusban már megszokott kapcsolóról kapcsolóra játék mellett minden terepen kisebb küldetéseket kell végrehajtanunk. Mindezt persze az idegen bolygóról való szabadulás reményében.

DE MILYEN IS AZAZ UNREAL?

Útban a vészkijárat felé mindenhol élettelen testeket találunk. A látvány nem valami felemelő, az ütközés és a közben rendszeressé váló robbanások sok testet egyenesen darabokra szaggattak. Végül az egyik ajtó mögül

elkeseredett kiabálás adja tudtunkra, hogy mégiscsak vannak túlélők. Valaki segítségért kiált, lövések visszhangoznak a folyosón. Sajnos, vagy inkább szerencsére a leválasztó ajtóegyelőre zárva marad. Pár másodperc múlva a hangzavarnak vége szakad, vészterhes csönd ereszkedik a történtek előtt értetlenül álló játékosra. A sötétben egy fénycsík jelenik meg a padlón, a folyosót lezáró ajtó szép lassan elkezd felemelkedni. Hmm, túl sok választásunk nincs lévén ez az egyetlen kivezető út. Amint araszolgatunk ki az új helyszínre kis

Harcos szemmel nézve szintén ártalmatlan Unreal élővilágának nagy része, kivéve persze az undorító ököl nagyságú darazsakat, és a vízben cirkáló támadó szándékú halakat (Nekem a Barrakudák jutottak eszembe róluk, aki látott már előben az tudja mennyire sugárzik erről a kedves kis ragadozóról a „vízben lennél véged lenne” elgondolás.). Mindenesetre az, hogy a tavakban halrajok úszkálnak, a levegőben ragadozó madarak köröznek jelentősen hozzájárul az Unreal atmoszférikus hangulatához.

híján arcon talál egy vértől csöpögő kardarab, ráadásul szembesülünk az első idegen lénnyel is. Aki úgy látszik beérte azzal, hogy az ajtónál álló őröket széttépte, majd nyilván megriadva az esetleges érkezőktől menekülésre adta a fejét. Fut a gyáva, mondhatnánk, ha nem sokkolna az idegen testfelépítése, ami méretét kivéve nem igazán hasonlít az emberre. A megcsonkított őrök mindenesetre megkönnyítik a kiszabadulásunkat, ezen felül szert teszünk a fegyverükre is.

Amint sikeresen kikeveredünk a rabszállítóból elénk tárul egy ismeretlen bolygó felszíne. Megérkeztünk Unreal világába.

Itt aztán hamarosan kiderül, hogy őslakosok és egy idegen faj él a bolygón. Utóbbiakat lehet nyugodtan hódítóknak nevezni, a későbbiek során velük fog alaposan meggyűlni a bajunk. Az elnyomott „Nalik”, határozottan rokonszenves népség, felbukkanásunk után Istennek fognak tekinteni, és ha módjuk van, rá segítenek. Bár civilizációjuk fejlett, akár csak annak idején a Maják védtelenek az agresszív támadókkal szemben (Szomorú történet…). Amikor csak lehetőségünk lesz, mentsük meg az életüket, hiszen gyakran rejtett ajtókat mutatnak meg, ahol rendszeri egy csomó hasznos tárgy fog várni.

TÁMADNAK A SZÖRNYEK…(HOVA GURUL EZ???)

Aki végigjátszotta mondjuk a Quake-et, a Quake2-t, de említhetném a Jedi Knightot is, az tudja, hogy nagyjából mire képesek a gép által irányított ellenfelek. Pár óra hálózat játék után könnyebb fokozaton gyakorlatilag körbe lehet röhögni őket úgy, hogy el sem tudnak találni. Gondolom, ez adhatta az Unreal fejlesztőinek a „nagy” ötletet, mi lenne, ha ennél egy kicsit eszesebb teremtményeket hoznánk létre? És láss csodát, Quake-en nevelkedett „reflexeimnek” igencsak meglepő volt az első találkozás egy Skaarjal. Össze-vissza rohangált, gurult a földön, éppen, hogy csak el lehetett találni. Közben persze serényen lövöldözött, hogy én is kénytelen legyek pozíciót változtatni. (Azért nem egy Forsaken, ahol végig, azaz érzése az embernek, hogy az ellenséges egységek pontosan tudják mikor és hova fogunk lőni. Ezt már nem nevezném MI-ának, inkább emberi lehetőségekkel nézve hihetetlen gyors reagálásnak a cselekedeteinkre. Ilyen nincs az

AZ UNREAL „TÖRTÉNELME”

A közhiedelemmel ellentétben az *Unreal* fejlesztése nem 4 évig tartott. „Mindössze” 3 és félig, amikor is *James Schmalz*, a Digital Extreme fejese (mellesleg az Epic Pinball egyik programozója) nekilátott, hogy kikísérletezzen egy új, eddig nem látott 3D-s világot - azonban ekkor még szó nem volt arról, hogy ebből konkrétan milyen játék lesz, arról meg pláne nem, hogy esetleg Unreal lesz a neve. Hősünk *1994 novemberében* összeállt *Tim Sweeney*-vel és *Arjan Brussee*-val, a Jazz Jackrabbitok programmerével, és első ténykedésükként meglátogatták Intel bácsit, hogy beszéljenek a 3D gaming jövőjéről az Intel procikkal kapcsolatban. Oregonban azt a fülest kapták az ipari óriástól, hogy „nem lenne rossz” egy olyan játék, amely kihasználná az akkor még csak tervezőasztalon létező MMX technológiát. Persze semmit sem kérnek ingyen.

A 3 figura megbeszélte, hogy amint mindenki végez az éppen futó egyéb projektjeivel, szépen elkezdenek koncentrálni egy, a James „technológiájára” épülő játékra, melyhez Tim mintegy fél évvel később elkezdi fejleszteni az *UnrealEd*-et (bár akkor még nem ilyen néven). *1995 végére* le lettek osztva a kártyák véglegesen: James felelős a játék (ekkor már az Unreal kódnév valószínűleg élt) sztorijáért és egyéb tartalmi elemeiért, Tim pedig a programozási megvalósításért. A projektvezetők saját bevallása szerint azóta, azaz nagyjából *2 és fél éve* dolgoztak igazán komolyan a gamén. Ennek megfelelően a játékhoz kapcsolódó egyéb fejlesztők/munkatársak „mindössze” 16/20 hónappal a játék megjelenése előtt csapódtak a projekthez. Bizony, nagy idő ez is.

A nagyjából két évvel ezelőtti pre-alfa demót, ami még abszolút nem hasonlított a végleges játékra (igaz, ha hasonlított volna, akkor az id Software-nél összecsinálták volna magukat ott helyben, ahol vannak) követte később egy pár screenshot és némi trailer-mennyiség, de a legnagyobb felhajtást egyértelműen az hozta a game számára, hogy ilyen sokáig (legalábbis az eddigi léptékek szerint) *fejlesztették*. Még a gyakorlati megjelenés (*1998. május*) előtt nem sokkal is az a hír keringett az interneten, hogy bizony júniusra fog csúszni a megjelenés. Nem csúszott.

Az Unreal tényleg nagyon szép lett - kérdés, hogy a jövőben megengedheti-e magának akármelyik játékfejlesztő csapat/kiadó cég, hogy ilyen hosszú időt szánjon egy-egy játékának a kifejlesztésére. A minőségi munkához idő kell, ez tény - viszont a konkurencia és a technológia a legkevésbé sem alszik. Habár elképzelhető, hogy ez a játék trendet fog teremteni (gondoljunk csak a nemrég bejelentett Daikatana laza 4 hónapos csúszására), és ezentúl a legtöbb fejlesztőcsapattól csak futballvilágbajnokság-időközönként fogunk látni egy-egy (persze jól beharangozott, és mesterséges „titokzatosságba” bújtatott) gamét. Viszont akkor ezek egyenként fel fogják nekünk hozni a poklot a „teljes valóságában” a Föld felszínére…

gale

Unrealban, egyszerűen csak jókat lehet küzdeni az ellenfelekkel, magyarán minden egyes győzelem után úgy érezzük, megdolgoztunk érte.) Ez persze csak a Skaarj volt, amennyire nekem feltűnt teljesen más harcmodor kapott, pl. a LesserBrute, vagy hát lehetőségeiknél fogva a repülő lények.

Más kategória viszont a nagy főellenfelek, akiknél szerintem egyedül a kitartás számít illetve az, hogy az ember milyen gyorsan és mekkora ráérzéssel tud oldalazni. A küzdelem időtartalma ilyenkor csak attól függ milyen fegyvert találtunk alkalmasnak mondjuk a Titán ellen és, hogy az adott gyilkoló eszközhöz mennyi lőszer áll a rendelkezésünkre. De vajon milyenek lettek a fegyverek?

Ahogy haladunk előre a játékban és szépen összeszedjük mind a 9 fegyvert nehéz lenne nem észrevenni, hogy ezek bizony többnyire az ID által megteremtett már-már legendás szerkezetek másai. Azért, hogy a dolog ne legyen túl feltűnő a design teljesen más, ráadásul ügyesen ötvözték a megvalósítást némi saját ötlettel is.

Minden fegyver fel van ruházva egy alternatív tüzeléssel, ilyenkor vagy gyorsabb és kevésbé erős vagy lassabb de sokkal rombolóbb lesz a hatás. Kivételes esetben teljesen más extrát kapunk.

Nekem, pl. nagyon tetszett, hogy vannak a játékban „poénos" fegyverek, tüzelési módok. Az első ilyen a **Razor Jack**, amivel éles pengéket lehet lövöldözni. Ez hasonlóan a lézersugárhoz visszapattan a falról, így a használata mindenképpen óvatosságra inti az embert (Emlékszem egyszer jó kevés HP-val beugrottam egy liftaknába, ahol felfelé nézve kapásból lőttem az ott ácsorgó idegenre. Elvétettem. Némi pattogás után a penge egész pontosan homlokon talált.) Van azonban egy másik tulajdonsága is, ami sokkal szimpatikusabb és az egész játék során élvezetessé teszi a használatát. Nevezetesen ha ügyesen célzunk, akkor egyetlen lövéssel le tudunk fejezni bármilyen szörnyet, kivéve persze a főellenfeleket, na meg azt, amelyiknek eleve nincs is nyaka. Amint erre rájövünk sokkal jobban meg fogunk örülni ha pengéket találunk a Razorhoz, hiszen máris lehet menni próbálkozni. Jó esetben az alábbi felkiáltással: Hopp, ennek esélye sem volt! (Remélem senki nem fogja kitalálni, hogy brutalitásra neveljük a gyerekeket. Ez itt egy játék, amit nem szabad összekeverni az élettel. A nevelés egyéb hiányosságait viszont sokan hajlamosak a játékokra hárítani.)

Akinek ez már túl egyszerű esetleg próbálkozhat az **ASMD Taserel**, ami valamiféle energia gyorsító (mondjuk, hogy a helyi rail gun). Ez akkor tud meglehetősen kellemetlen lenni - mármint szörny szemmel nézve - ha a szakadék szélén ácsorgó ellenfélre használjuk. Ilyenkor az szépen ugrik egyet, helyes célzás esetén pont a mélységbe. Gyors és óvatos mozgással, még másodpercekig lehet a szikla tetejéről integetni a kapálódzó Skaarjnak. Azért ez a grafikai engine bravúrja is.

A **Hunting Rifle** (a la sniper gun) amint a neve is mutatja egyfajta bérgyilkos eszköz, amit csak különleges esetekben érdemes használni. Másodlagos tüzelési módban lehet zoomolni vele, így még messziről is egész pontosan le lehet lőni bárkit. Akkor van gond, ha közben szépen hátba támadnak.

Talán a legerősebb fegyver a **Flank Cannon** (Nail gun szerűség), ami közelről szembe egy közepes idegent azonnal leszed. Nekem különösebben nem volt szimpatikus, viszont másodlagos tüzelés esetén rakétát lő.

Ezzel el is érkeztünk az **Eightball Launcherhez**, ami alapból rakétavető. A tűzgomb folyamatos lenyomása esetén táraz, így akár 6 rakétát is ki tudunk lőni egyszerre. A másik lehetőség, hogy grenade launcherként használjuk, itt szépen összevonták a Quake-ben lévő két fegyvert. Sőt, van rocket jump is, 6 rakétával már egész szépeket lehet ugorni. Leginkább föl a mennyekbe.

A **Bio-rifle** elsőre hasznavehetetlennek tűnik, egészen addig, míg kényszerűségből rá nem fanyalodunk. Akkor aztán kiderül, hogy a zöld kis undormányok, amit lövöldöz még a főellenfelekre is nagy hatással vannak. Létezik egy extra tulajdonsága is, bárhová felragad, majd pár másodperc múlva fölrobban. Alternatívaként lehet turbózni a zöld massza nagyságát (ilyenkor elkezd lefolyni a falról).

Említésre méltó még a **Mini-gun**, amihez találhatunk pár „kiegészítőt". Ezzel a tuning barát tulajdonságával egyedül álló a játékban, bár így sem túl erős. A maradék két fegyver semmi extra, hacsak az nem, hogy a **Dispersion Pistolhoz** kifogyhatatlan energia jár, illetve az Automaggal meglovagolták a manapság divatos keresztbe fordított célzást.

Ez tehát a fegyverarzenál, most lássuk milyenre sikeredett az Unrealben a játékmenet? Milyen az egész program hangulata?

Tökéletes. Gondolom ez a válasz persze nem túl kielégítő, így kiemelek pár példát. Az első

A PC Guru CD-n találtok egy patchet az Unrealhez, ami upgradeli az eredeti verziót. Azért érdemes megjegyezni, hogy a single player rész gyakorlatilag bug mentes, a patch többnyire a multiplayer részen javít kisebb hiányosságokat.

Az Unreal két féle 3D gyorsítót támogat, Voodoo-t és PowerVR-t, ill. ezek második generációs változatát (Voodoo 2 és PVR SG) is. A napokban kaptuk az információt, hogy készül D3D és OpenGL patch, de csak akkor adják ki őket, ha az ismertebb kártyákon (Riva128, V2200, MGA200, I740) bugmentesek lesznek.

természetesen a töménytelen mennyiségű grafikai bravúr, ami azonban kevés lenne az üdvösséghez a gameplay szempontjából. Rögtön ezután

asszisztáljanak egy világot, ahol kalandokat kereshetünk. Sokkal inkább azért mert Unreal világa tényleg létezik, mi pedig belecsöppenünk egy előre nem

gyönyörködni a tájban, majd egy függő kosárból körbejárni egy nagyobb tornyot. Ezt nevezem én hangulatos játéknak, közben persze épp lemegy a nap, a torony ablakaiból színes fények szűrődnek ki, te meg épp azon gondolkozol milyen kicsi hajszál választja el ezt a programot attól, ami egy jobb fantasy könyv olvasása közben megelevenedik előtted. A többi poént nem akarom lelőni, mindenesetre egyet

ugyan tessék-lássék módon tuningolva lett, csak éppen kicsit elkényelmesedtek a fiuk az Id-nél. Nem véletlen, hogy most teljes erőbedobással dolgoznak a Quake3-on (már tudni lehet, hogy a hardware igénye mindent túl fog szárnyalni), erre már csak azért is jó okuk van, mert az Ion Storm liszencelte az Unreal enginet az Epic Megagamestől. Egyszóval keményedik a verseny, de ez legyen az ő bajuk, hiszen számunkra ez csak jobb és szebb játékokat eredményezhet. A mi bajunk viszont az, hogy ennek érdekében mindig emelni kell egy szép nagyot a hardware követelmények lécén is. A

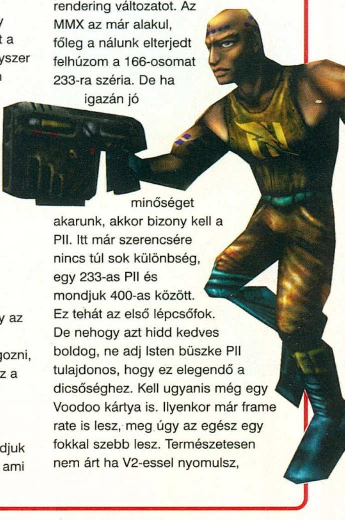
érdemes kiemelni az „interactive" módon változó zenét, ami nem követ semmi konkrét stílust, csak egyszerűen megadja a program alaphangulatát. Teszem azt, ha jön egy nagyobb főellenfél, vagy kijutunk a szabadba a zene rögtön vált, alkalmazkodik a megváltozott körülményekhez. Végül maga a történet, ami a szemünk előtt bonyolódik. Ahogy haladunk előre a játékban végig az lesz az érzésünk, hogy a bolygó és az ott élő civilizációk nem azért léteznek, hogy számunkra

látható szerencsétlenség következtében. Gondolom páran játszottatok a Hexen2-vel, nos alapjában véve valami hasonló atmoszférikus hangulatot hordoz magával az Unreal is, talán azzal a különbséggel, hogy az ott elkövetett hibákból itt már semmi nem maradt (nehézkes játékmenet, sablonos történések). Jó példa, hogy a történetbe milyen ügyesen beleszőtték a hódítók mindennapos kegyetlenkedéseit a Nalikkal. Némi Quake2-es beütés, hogy találunk majd keresztre feszített, megcsonkított esetleg lefejezett őslakosokat. Ezt követően számtalanszor lehetőségünk lesz segíteni a bajba jutottakon, persze a látottak után már sokkal nagyobb lelkesedéssel. Az egyik pálya elején rögtön találkozunk egy Nalival (Talán még nem is említettem királyul néznek ki, négy kezük van és gyakran a levegőben lebegve meditálnak.), aki hevesen integet, kövessük. Ez sikerül is egy darabig, sajnos azonban esztelenül mindig beleszalad az örökbe, így bármennyire is próbáljuk megvédeni előbb-utóbb leméészárolják. A közeli kápolnában azonban megelevenedik előttünk egy szellem „négykezű" és sorra felnyitja nekünk az ősök sírjait. Itt aztán lehet szedegetni a plusz dolgokat, közben meg elismeréssel adózni az ötlet ki találójának. Később lehetőségünk lesz egy csónakból

nyugodt szívvel kijelenthetek az Unreal nem unalmas. Mindig történik benne valami, ami magával ragadja a figyelmünket, ennek köszönhetően nem nagyon lesz meg az a már sokszor előfurakodó érzés, hogy csak azért is le kell győznöm ezt a játékot. Játszol-játszol, aztán egyszer csak vége van, egy mentő kabin segítségével kimenekülsz az elátkozott bolygóról. Nem állítom, hogy rövid lenne, mondjuk inkább épp kellő hosszúságú. Nekem erőltetett menetben (napi sok óra:)) két-három nap volt a végigjátszás, természetesen csak medium fokozaton.

PROCESSZOR-VOODOO-RAM

Párszor már említetem, hogy az Unrealben a grafika egyszerűen hihetetlen. Ezt nem érdemes ragozni, leírni úgysem lehet, így marad az a kicsit már elcsépeltnek ható kifejezés, hogy a program egy szinttel feljebb ugrott a grafikai megvalósítások terén, mint mondjuk a Quake2. Az a Quake2 engine, ami



készítők szerint az Unreal nagyon érzékeny a processzorra, ennek megfelelően egy classic P166-on gyakorlatilag felejtsük el a software rendering változatot. Az MMX az már alakul, főleg a nálunk elterjedt felhúzom a 166-osomat 233-ra széria. De ha igazán jó minőséget akarunk, akkor bizony kell a PII. Itt már szerencsére nincs túl sok különbség, egy 233-as PII és mondjuk 400-as között. Ez tehát az első lépcsőfok. De nehogy azt hidd kedves boldog, ne adj Isten büszke PII tulajdonos, hogy ez elegendő a dicsőséghez. Kell ugyanis még egy Voodoo kártya is. Ilyenkor már frame rate is lesz, meg úgy az egész egy fokkal szebb lesz. Természetesen nem árt ha V2-essel nyomulsz,

hiszen elkél a gyorsabb iker chip. Amennyiben mindez megvan már csak egy dologra érdemes odafigyelni, a RAM-ok mennyiségére. 64MB-on erősen lecsökken a

swappelés, mondhatni itt már egy jó processzor és V2 mellett kellemesen játszható a program. 128MB a tökéletes, azért megnyugtatásul mindenkinek ez már felesleges, hiszen a tesztgépben amin játszottam 96MB volt és ez elegendőnek bizonyult (PII-233 és Voodoo2 mellett). Naszóval, ezek és ebben a sorrendben kellenek, ha azt az Unrealt akarod megnézni, ami az emberek 99%-át elkápráztatta. Ellenkező esetben csak egy folyton szaggató, játszhatatlanul nehéz és ezeknek köszönhetően igencsak idegesítő program benyomását fogja kelteni. Végső tanúságként el kell könyvelni, hogy a szintlépés a grafikában követeli a szintlépést a hardwareben is. Alternatívák pedig nem nagyon léteznek.

100%???

Hogy teljes legyen a kép a játékhoz mellékeltek egy editort is, amivel pályákat lehet szerkeszteni. A különálló kis program nagyon felhasználóbarát, annak ellenére, hogy a pályatervezés nem egyszerű feladat. Szerencsére egy teljes leírást találtok hozzá a CD-n, akinek ilyen jellegű ambíciója van az biztos, hogy alaposan kiélheti majd az unrealed.exe segítségével.

A remekbeszabott alcím kitalálásában egy kedves olvasónk segített, aki felvetette, hogy miért nem adunk a játékokra 100%-ot. Példának felhozta az Unrealt, ami szerinte tipikusan 100%.

Nos, a PC Guruban a játékok végén az értékelést a cikkíró adja, ami persze egy szubjektív vélemény. Ezt nagyjából azzal tudjuk hitelessé tenni, hogy az adott játékról az ír, akinek van némi rálátása a programmal kapcsolatos dolgokra. Ez természetesen nem egyezhet mindenkinek a véleményével. Picit átgondolva a felvetést az Unreal grafikailag tényleg 100%. Legalább is most, június 14-én. Erre jön a játékmenet/hangulat ami külön értékelve kb. 95%, a zene, ami semmi extra, jó de nem kiemelkedő, mondjuk 89%. Marad a multiplayer ami abszolúte személyes megítélés kérdése, engem mondjuk nem kápráztatott el, de lehet, hogy valakinek ez az Istencsászár. Ebből átlagot vonni teljességgel értelmetlen, így rövid habozás után, két áttöprengett éjszakát követően (no, nem az Unreal miatt:)) megszületik a 96%. Ami nálam egy olyan játékot takar amivel rengeteget dolgoztak, mi pedig „hálából" rengeteget fogunk játszani vele. Lévén most már ez az új etalon.

(A 100%-ot én meghagyom majd arra a játékra, amit már nem monitoron fogunk játszani, hanem az érzékek becsapásával egyenesen belekerülünk egy mesterségesen felépített világba.) *(agykéreg stimuláció rulez... Sak)*

shoebaron
Shoebaron@gamez.pganet.com

MULTIPLAYER

Természetesen meghatározó egy program életében, hogy mennyire élvezetesre sikerül a multiplayer része. Remek példa erre a Quake amit a mai napig rengetegen játszanak hálózatban, és a népszerűsége mit sem csökken dacára annak, hogy van már Quake2, Jedi Khight, Forsaken. Dicséretére legyen mondva az Unrealnek, hogy nagyon profin kivitelezett multiplayer részt tartalmaz, beépített botokkal, serverlistával, mindent átfogó Internetes támogatással. A pályák szépek, a fegyverek poénosak. Teszem azt a teleport úgy néz ki, hogy percekig csak keresgettük az állunkat, végre valami feledtette azt a fránya Quake2 teleportokat. Játszottunk vele pár órát, közben pedig szépen megfogalmazódott mindenkiben, hogy nagy valószínűséggel ez sem fogja letaszítani a Quake Worldot a trónról. Chrisnek pl. határozottan tetszett, szerinte a pályákkal van a gond. Azért itt is van rendesen Id másolás, pl. össze lehet préselni a másikat, de akad eredeti ötlet is, lehet tölteni az healt pontokat egy energia sugár segítségével. El lehet lenni vele, de az első tapasztalatok alapján jobban jártok egy kiadós Starcraft partival. Főleg, hogy most már a legnagyobb Unreal multiplayer megszállott is beadta a derekát, és teljesen beleesett a Quake2 CTF-be.

INFO

- GT Interactive
- Epic MegaGames
- Lövöldözős

- P6000
- 400 MB HD
- 64 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Quake 2

96%

Extreme Tactics

KÜLÖNLEGESEN VESZÉLYES

Lőn vala egy bolygó, név szerint Arrakis, melyen két ház nevében harcot vívtak a túlélésért, a hatalomért, a bolygó uralmáért.

Dunell volt a játék neve, amely felidéződik az emberben, mikor a valós idejű stratégia elnevezéssel találkozik. Az Extreme Tactics szinte szó szerint vette át a siker kulcsát. Persze lehet, hogy a zárat azóta kicserélték!

Azonban két játék sosem teljesen egyforma, ezért nézzük meg tartogat -e meglepetéseket a Media Station új, két CD-n (1-1/játékos) kiadott újdonsága.

A haldokló Calibra bolygón két klán vívja harcát a bolygó egyetlen energiaforrását jelentő coolar kristályért.

Az egyik klánnak hatalmas űrhajók építéséhez van szüksége a kristályra, amelyekkel elhagyhatnák a bolygót, míg a másik klán maradna, mindkettő céljukhoz nem elegendő a kristály.

A harci gépeket mindkét fél egy Virtuális valóság rendszeren kereszül irányítja, a Mozgó Harcálláspontról. A két klán technikai fejlődésének iránya nem egybevágó, így a Hammerhawk klán a légi, míg a Bloodfox klán a hagyományosabb földi gépezeteket részesíti előnyben.

Az egységek jelentik az első meglepetést, melyeknek a tervezése is a mi feladatunk. Építsd meg, állítsd be a mesterséges intelligenciáját, végül nevezd el. Ez az egyszerű recept.

Az egységek prototípusát a DESIGN műhelyben készíthetjük el a következőkből:
- váz; - hordozó; - fegyverzet;
- pajzsok; - álcázó eszközök;
- érzékelők; - különleges egységek.

A két legmeghatározóbb elem a váz és a hordozó. A váz a fegyver felfüggesztések számát és tömege révén a sebességet határozza meg, míg a hordozó az alkalmazási területnél jelent különbséget.

A felépítés mellett az egység automatikus reagálását is be lehet állítani az intelligencia panelen, ami kiterjed a mozgásra, a javításra, a harcra és a különböző fegyverek használatára.

A megtervezett egységeket a harcálláspont gyártja le, a kitermelt kristály felhasználásával, így nem árt ha ez állandóan egy lelőhelyen ücsörög. Amennyiben a lelőhely kimerül, akkor át kell helyezni egy újra. Ilyenkor a kimerült telep általában újrakristályosodik.

Az energia azonban nem elegendő. Calibrium szükségeltetik a járművek anyagához. Ezt bányász egységek termelik, a fémfedéllel lezárt tárnákból, vagy a Scavenger egységek a roncsok újrahasznosításából.

A roncs állapotot egyébként érdemes megelőzni, mivel az egységek tapasztalatot szereznek harc közben, így a kezdeti 65%-os találati arányuk akár 95%-ra is emelkedhet.

A talajról különböző bonusz cuccokat is felszedhetünk, de ezek típusa csak a felszedéskor derül ki. Van köztük akna is.

KÜLÖNLEGES EGYSÉGEK

Miner - a calibriumot bányásszák automatikusan;
Scavenger - automatikusan begyűjti a roncsokat;
Repair V. - változtatható programjának megfelelően javítja egységeinket;
Pod - egy vírust juttat az ellenfél egységébe, így látni fogjuk amit ő lát;

RELÉÁLLOMÁSOK

Ezek az egységek telepítve szükségesek a fejlettebb technikák alkalmazásához.
Detection r. - az érzékelőkhöz;
Shielding r. - a pajzsokhoz;
Stealth r. - az álcázókhoz;
Weapons r. - fejlettebb fegyverekhez;
Transport r. - a kapuk valamint a repülő egységekhez;
Tech r. - a Pod egységekhez.

Ezek a különleges egységek meg a relék meglehetősen magas prioritással szerepelnek a célkiválasztásban, így célszerű védeni őket. Mivel azonban ezekre szükség van, minden küldetést érdemes egy erős védelem létrehozásával kezdeni.

Első ránézésre sikerült a fiúknak valami újat alkotni, ám játék közben kiderül, hogy ez egyszerűen olyan, mintha sokféle egységünk lenne. A játék többi része pedig igencsak elmarad a C&C mögött. Az egyéni küldetésekből is csak 11 van, ami még ha mindkét oldalét összeadjuk sem jelent túl hosszú játékot. Emellett játszhatunk a gép ellen is egyszeri gyilokot, valamint két géppel egymás ellen.

A játék grafikailag sem valami kimagasló, ami tovább csökkenti értékét. A küldetések szövegét nem lehet kiíratni, amelynek pontos megértése még a jobb angolosoknak sem megy elsőre.

Mindezek fényében azt hiszem elsősorban a mindenevőknek tudom ajánlani a játékot, akik nem várnak komoly stratégia kihívásokat vagy egetverő látványt.

Lázi

INFO

● PIRANHA	■ P90	◆ DUNE 2
● MEDIA STATION	■ 30 MB HD	◆ C&C
● STRATÉGIA	■ 16 MB RAM	
	■ VGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

75%

Might & Magic VI

THE MANDATE OF HEAVEN

Az éjszakai égbolt csillagai hozták a jóslatot; közeleg a végzetes nap, melyen bevégeztetik. Baa hívei fanatikusan hittek ebben, és most, hogy Roland király nincs velünk, Nicolai pedig túlságosan fiatal, hogy uralkodjon, a helyzet aggasztó. A királynő szeretett atyja temetésére utazott, így semmi és senki nem akadályozza meg Baa tanainak terjedését. Úgy hírlik, még a Nagy Tanácsban is akad egy áruló, aki szolgájává vált! A Te küldetésed, hogy rendet teremts Enroth birodalmában! El kell jutnod az Orákulumhoz, meg kell találnod Őt! Ha elbuksz, Enrothnak vége és eljön a Káosz ideje. Ha viszont győzedelmeskedsz, Tiéd a dicsőség és helyreállhat végre a Rend...

Dióhéjban ennyi a kerettörténete a Might & Magic sorozat legújabb tagjának. Néhányatoknak ismerős lehet a helyzet, leginkább azoknak, akik a stratégiai vonalon is érdekeltek, ugyanis ez a sztori onnan fejti tovább a fonalat, ahol a Heroes of Might & Magic II abbahagyta, és ahol ez a kaland majd véget ér, ott kezdődik el a Heroes of Might & Magic III. De maradjunk még egyelőre itt, hiszen ez az a program, ami végre betölti azt a tátongó űrt, amit az idei évben egy valamire való szerepjáték hiánya keltett. Jó lehet lesz még idén néhány ígéretes kísérlet, de most vége a várakozásnak, minden fanatikus kalandozónak itt a lehetőség, hogy elvesszen Enroth világában.

KARAKTERGENERÁLÁS, KARAKTEROSZTÁLYOK

Mint minden valamire való szerepjáték, ez is a karaktergenerálással kezdődik. Erre feltétlenül érdemes rászánnod az időt, semmiképpen sem ajánlom a quick start opciót! Még emlékszem rá, amikor a Mocsy és a Pellus órákon keresztül generálta Wizardry karaktereit... Nem véletlenül. A The Mandate of Heaven sem az a játék, amit két nap alatt végig lehet játszani, az ember észrevétlenül beleszeret hőseibe, és igenis akkor fogja a legharmonikusabban kontrollálni csapatát, ha saját igényei szerint alakítja ki azt.

Igyekszem mindent leírni, de nem árt, ha tudjátok, hogy bármire is klikkeltek a jobb gombbal (alaptulajdonság, skill, stb.), minden lényeges információt megkaptok. Ami pluszt ehhez hozzá tudok tenni, az a tapasztalat.

Hat karakterosztály közül választhatsz.

Knight. A legerősebb fizikumú karakter, hp-je a legmagasabb mind közül, viszont semmiféle mágia használatára nem képes, varázslatot nem tud megtanulni. Tipikus brutális harcos karakter, olyan Conan típus. Bármilyen fegyvert és páncélt használhat. Magasabb szinten Cavalier, majd Champion státuszt kaphat.

Paladin. Az egyik legkedveltebb karakterosztály, mely szintén nem kötött sem fegyver, sem páncélhasználat szempontjából, sőt varázsolni is képes. A test, a lélek és az elme mágiáját tanulhatja meg. Ha kiérdemli Crusader, majd Hero válhat belőle.

Archer. Ez a karakter furcsa egyvelege a knight és a sorcerer típusnak. Fegyver korlátai nincsenek, jóllehet igazi erőssége az íj. Pajzsot és plate-t nem használhat, ám ezt ellensúlyozandó teljes jogú használója az elementális mágiának. Ennek okán Battle, illetve Warrior Mage státuszig emelkedhet.

Druid. Ez is egy kettős karakterosztály, mely a cleric és a sorcerer ötvözete. A Fény és a Sötét mágia kivételével a teljes palettát megtanulhatja. Fegyvere nem lehet csak bot, tőr és íj, páncélzata pedig bőrvért és pajzs. Great, majd Arch Druid fokozatot nyerhet el.

Cleric. Közepesen jó harcos, ám övé a gyógyítás tudománya. A test, a lélek és az elme varázslatai felett, képes a fény és a sötét mágia elsajátítására is. Szerepe inkább óvó és védelmező, mint támadó, ennek megfelelően nem használhat vágó fegyvert és plate-et. Priest, majd High Priest rangot szerezhet.

Sorcerer. A legnépszerűbb karakterosztály. Az elementális mágia mestereivé válhatnak ezek a fizikálisan gyenge, ám pszichésen hatalmas lehetőségeket birtokló emberek. Nem sok fegyvert használhatnak (tőröket, botokat), de nincs is rá szükségük, hiszen ők maguk a fegyverek! Páncélzatuk csupán bőrvért lehet, de a kezdeti nehézségek után, magasabb szinten már ennek sem érzik hiányát.

Természetesen a fény és a sötétség varázslatait is meg tudják tanulni. Wizard és Archmage fokozatra fejleszthetőek.

Szerintem ez az egyetlen nélkülözhetetlen karakterosztály.

Az én csapatom felállása jelenleg egyébként paladin-knight-cleric-sorcerer, de lehet, hogy ha most kezdeném, inkább felvennék egy druidát, csak nem tudom eldönteni melyikük helyett. Neked mindenképpen ajánlom, hogy mielőtt döntesz, olvasd el a tulajdonságokat és a skilleket is.

A karaktereid tulajdonságainak pontértékeihez összesen ötven bonusz pontot kapsz, amit eloszthatsz. Mielőtt ezt megtennéd, fontold meg! Az erő (might) a sebzés nagyságát befolyásolja, az értelem (intellect) a varázslatpontokat határozza meg (sorcerer, druid, archer). Ugyanezt teszi a személyes varázs (personailty) is a paladin, cleric és druid karaktereknek. Az állóképesség (endurance) mindenkinek fontos, hiszen ez határozza meg az életerő (továbbiakban HP) értékét. A pontosság (accuracy), azaz a kéz és szemkoordináció magas értéke biztosabb találatot eredményez. A gyorsaság (speed) sokat számít, mert növeli a védettségi szint értékét (továbbiakban AC) és nagyobb esélyt jelent arra, hogy a karakter megússza a sebzéseket, sőt gyorsabban tudjon visszavágni (akár többször is egy körben). A szerencse (luck) leginkább a csapdák megúszásának arányát befolyásolja, de erre ne költsetek pontokat (ld. tippek).

Skillek

A skill szó tulajdonképpen jártasságot jelent. Ezeknek az elsajátításával és fejlesztésével karaktered speciális képességekre tehet szert, melyekre nagy szüksége lesz. Amikor felveszel egy skillt, a jártasságod értéke mindössze 1 lesz. Ezt a szintlépések során kapott skill pontokkal növelheted. A következő szinthez mindig annyi pont kell, ahányas lesz a skill. (Tehát ha az ötödik szintről a hatodikra akarod felvinni, akkor hat pont kell.) Ezért jó tudni, főleg az elején, hova mennyit... Amikor valamit négyes szinten tudsz, akkor felviheted a jártasságodat expert fokozatra, ami különböző bonuszokhoz juttat. Az expert, illetve master fokozat eléréséhez meg kell majd találnod a megfelelő tanítót és természetesen néhány speciális feltétel is felmerülhet. Segítségképpen remélhetőleg találtok itt valahol a közelben egy táblázatot (made by Lily), amiből megtudhatjátok melyik skillt hol lehet megtanulni, mesterszintig fejleszteni, és pontosan mi ennek a feltétele.

A fegyverek használatának képessége a karakterosztály függvénye. Összesen kilenc típus van: sword, axe, mace, bow, dagger, staff, spear, és ancient weapon. Minden fegyver használata expert, illetve master szinten bónuszokhoz juttat. Az első és legfontosabb az íjhasználat képességének elsajátítása és legalább expert szintre emelése. Megjegyzem, hogy a kardforgató mesterek két karddal is apríthatják a szörnyeket, úgyhogy lehet ez a következő célkitűzés. Zárójelben mondom, hogy a mester szint megszerzése után is van értelme a pontok növelésének, hiszen a fegyverek által okozott sebzés a skill értékének függvénye is!

A védekezéshez kapcsolódó képességek: shield, leather, chain, plate. A páncélok használatának magasabb szintre emelése csökkenti, illetve megszünteti a karakter sebességét érintő hátrányokat. A pajzs használata egyszerűen a skill pontokkal növeli az AC-t, expert szinten kétszerezve, master szinten pedig háromszorozva.

A mágia részletezését majd később, most csak felsorolom. A felvehető kilenc skill: earth, water, air, fire, body, spirit, mind, dark és light magic. Ez utóbbi két típus varázslatai meglehetősen drágák (aranyban és manában is), de nem is lesz lehetőséged megtanulni őket, csak úgy középtájon.

Az egyéb kategóriában rengeteg hasznos képességet tanulhatnak karaktereid. Az első és legfontosabb a learning. Ezt minden karakterrel sajátítsd el, és képezd szorgalmasan, ugyanis ez a skill százalékosan növeli a kalandok során szerzett tapasztalati pontok (xp) számát. Szintén mindenkinek, pontosabban minden varázstudónak szüksége lesz a meditation-re. Ezzel a felhasználható spell pontok mennyiségét lehet növelni, ami sosem elég, tehát fontos. Ha a mentális vonalnak van erősítője, akkor biztos lehetsz benne, hogy a fizikálisnak is van. Ez pedig a body building skill. Hatása a HP-t érinti pozitívan, ami senkinek sem árt, harcosoknak pedig egyenesen kötelező. Hasznos a kereskedelemben való jártasság (merchant) megszerzése is, akár mindenkinek, de legalább egy embernek mester szinten! Ezzel ugyanis jelentősen csökkennek azok az összegek, melyeket rajtad kaszálnának a kereskedők, kovácsok, hajóskapitányok, istállómesterek, kocsmárosok, sőt edzők. Az azonosításban (identify) való jártasságot elég, ha egy karakterrel viszed mester szintre, de amíg nem szánsz erre

pontokat, addig a megfelelő boltokban lesz rá lehetőséged, hogy jó pénzért megtudd, mit is találtál. A javítás (repair) tudománya szintén hasonlóan működik, eleinte pénzért is megoldható, de gazdaságosabb, ha az egyik karakter kis ezermester. Annál is inkább, mert a labirintus szívében nem mondhatod a szörnyeknek, hogy „Bocsesz, rögtön jövök, csak tönkrement a kardom.”. Van két olyan jártasság, amit mindenképpen egy emberrel érdemes elsajátítani, ez a disarm trap és a perception (bár ez utóbbi mindenkinek jól jöhet). A csapda eltávolításra leginkább a ládák kinyitásánál lesz szükség, de néhány ajtó és rejtekhely is veszélyt rejthet. Az érzékenység (perception) pedig részben a csapdák, rejtett kincsek felfedezését segíti, részben pedig az előbbiek által okozott sérülések megúszásának esélyét növeli. A végére hagytam a diplomáciai érzék fejlesztését, mert ennek nem sok hasznát láttam. Elvileg egyrészt az emberek megvesztegetésének hatékonyságát növelné, de ezt nem igazán alkalmaztam. Másrészt kedvezően befolyásolná a karakter cselekedeteinek kihatását a hírnévre, ami elég furi, hiszen ez partyra vonatkozó adat, ráadásul van amikor rossz hírre van szükséged... Nálam a paladinom a diplomácia mestere, de sok hasznát még nem vettem ennek a tudásának.

Remélem mondanom sem kell, hogy a megfelelő cselekvésekkel (csapdaeltávolítás, kereskedés, azonosítás) az a karakter tud élni, amelyik ért hozzá, tehát alkalmazásukkor ő legyen az aktív (mondjuk a boltokban pl. a profi kereskedőnél legyen a cucc és ő is vásároljon)!

ALAPOZÓ

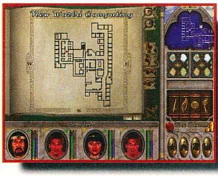
Gondolom lesznek néhányan, akik még életükben nem játszottak RPG-vel és most vállalkoznak először. Elsősorban nekik szól ez a rész, mert most leírom mit, hol, merre és hogyan. A többiek nyugodtan lépjenek tovább.

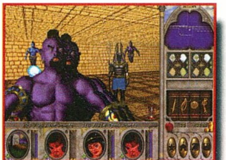
A legtöbbet látható képernyő oroszlán részét maga a játéktér foglalja el. Ez alatt látod a karaktereid képét és az esetlegesen rájuk ható varázslatokat. A zöld oszlop a hp-t, a kék pedig a varázslatpontokat jelzi. A jobb felső sarokban van a térkép, alatta pedig az esetlegesen veled tartó NPC-k (lásd később) képe. Az alattuk lévő sávban az aktív varázslatok szimbólumai jelenhetnek meg (pl. mérgezés elleni védettség). A négy, gerincén különböző szimbólumokat felvonultató könyv pedig a következőket takarja. 1. Kard. Itt olvashatod el, milyen küldetések teljesítése vár a csapatra. Általában itt van ki adta a küldetést és mikor, az már ritkábban, hogy hol lehet ezt megoldani. 2. Levél. Ez tulajdonképpen jegyzetfüzet. A bejegyzések automatikusak és külön fejezetben olvashatod a varázsitalok receptjeit, a kutak és források hatását, az obeliszkeken talált hiányos feliratokat, a látnok tanácsait és az egyéb hasznos tudnivalókat. 3. Földgömb. Az aktuális térkép. 4. Szeksztáns. Ez a naptár, benne a pontos idő (óra, perc, nap, hónap, év), és a jelenlegi pozíciód.

A könyvek alatt egy alma szimbolizálja a rendelkezésedre álló élelmiszer mennyiségét, tőle jobbra pedig az aranyaid száma látható. A bal alsó sarokban újabb négy ikon. A csillag segítségével használhatod az aktív karakter varázslatait (ld. később). A sátor a pihenés lehetőségét rejti. Erről kicsit bővebben. A virtuális karaktereknek is szükségük van arra, hogy minden nap pihenjenek, aludjanak. Ha erre nincs alkalmuk, fáradtak lesznek és ilyenkor elég ügyetlenek a harcban. Ugyanitt van lehetőséged arra is, hogy alvás és gyógyítás nélkül (nem

GALÉRIA

1. Ez itt egy szigorúan titkos szint. 2. Ezt az apróságot végül is zsebre vághatjuk. 3. Szellemes halál... 4. Mint látjátok, Chris partija olyan vonzó, hogy még egy király és egy látnok is csatlakozott.





fogy az élelem) várj 5 percet, egy órát, vagy akár virrassz hajnalig. A scroll ikonjánál ún. gyors tájékoztatást kapsz a party tagjairól: szintjük, rangjuk, sebzésük, stb. A legfontosabb információ, ami miatt be kell nézned ide, a hírnév (reputation). Ettől függ ugyanis, hogy a kószáló emberek mennyire közlékenyek és akarnak-e csatlakozni hozzád, segítenek-e. Aztán lesz olyan küldetés is, amikor ennek a szintje kulcsszerepet kap,

nem is szólva a dark és a light mágia mesterfokozatra emeléséről. A hírnév lehet: notorious, monstrous, despicable, vile, bad, average, respectable, honorable, glorious, angelic és saintly. Ha a jó irányba akarsz haladni, akkor buzgón adakozz a templomokban, esetleg felvehetsz olyan NPC-t, aki növeli ezt az értéket. A negatív irányba sokkal

könnyebb „fejlődni". Például ha a Baa templomokban gyógyíttatod magad, akkor biztosan rossz hírbe kerülsz. Szintén „hasznos", ha nem adakozol, esetleg kiirthatsz egy várost is. Ennyi nagyjából elég is lesz, csak győzzed helyrehozni

ezután emberi kapcsolataidat... A hírnév mellett az ismertség (fame) mellett találtok egy számot is, ez azt jelöli, hányan hallottak rólad. Következésképpen ez az érték nem csökken. Az utolsó ikon a játékállás mentését, töltését, és egyéb játékot érintő opciókat rejt.

Tartsatok ki, már nem sok van hátra! Jöjjenek a karakterek! Dupla klikk és máris négy újabb képernyőt csodálhatsz. Az első a statisztikák, adatok helye. Az alaptulajdonságok értéke mellett itt találod a kort, a szintet, a tapasztalati pontokat (ha elég a következő szintlépéshez, zöld), a támadóértékeket, és a különböző ellenállások (tűz, méreg, stb.) mértékét. A skillek külön táblázatban szerepelnek. A szintlépéskor nyert pontokat is itt oszthatod el. A harmadik ablak az inventory, ahol a cuccok sorakoznak. Az ismeretlen tárgyakat (zöld) jobb klikkel azonosíthatod. Hasonlóan működik a sérült (piros) dolgok javítása is. A jobb oldali ablakban elhelyezkedő karakter pedig egyszerű klikkelgetős módszerrel öltöztethető. A nagyítóval kikérheted az ékszereket is (a limit egy medál, egy páncélkesztyű és hat gyűrű). Az utolsó ablakban tekintheted át elnyert díjaidat, kinevezéseidet, valamint hogy milyen céhekhez (guild) csatlakoztál.

Ennyi bőségesen elegendő, hogy elkezdj játszani. Nagyon fontos, hogy a real-time zajló játékban, ha megtámadnak, kapcsolj át körökre osztott játékmenetre (enter), különben gyors ütemben el fogsz halálozni. A csaták egyébként a szokásos menetrend szerint zajlanak. A karakterek és szörnyek tulajdonságaitól függően, adott sorrend szerint mindenki támadhat (A), varázsolhat (C vagy S), lőhet (S) és passzolhat (B). Menekülni csak a körökre osztott játék megszűntetése után lehet. Ilyenkor érdemes előbb irányba fordulni és a shift-et lenyomva tartva, fejvesztetten rohanni. A teleport varázslat ismeretével a helyzet már jóval egyszerűbb lesz, mindössze kell hagyni rá mágiapontot. Minden szörny elpusztításáért és a küldetések teljesítéséért is természetesen tapasztalati pont (XP) jár...

Enroth világa

Az első város New Sorpigal lesz. Innen gyorsan eljuthatsz a következő helyszínekre: Castle Ironfist, Mist, Bootleg Bay, Free Heaven. Majd meglátod, hirtelen annyi küldetést kapsz, hogy csak győzzed teljesíteni. Minden városban nézz be minden házba, beszélgess az emberekkel, találd meg a látszólag semmitmondó szavak mögött rejlő információkat (érdemes jegyzetelni). Általában mindenhol van bank, kovács (külön a védőfelszereléseknek és külön a fegyvereknek), templom, alkimista bolt és kocsma. Az épületek funkciója elég egyértelmű, most nincs helyem részletezni. Térképeket a CD mellékleten találsz. Aki nem boldogul a küldetésekkel az írjon, vagy várjon a következő számra...

Utazás

A városok között utazás meglehetősen hosszadalmas dolog és gyalogosan számos veszélyt is rejthet. Ezt elkerülendő, mehetsz lóval vagy hajóval is. A menetrendet megtalálod a CD-n. Az „utazási irodák" élelmezésedről is gondoskodnak. Azonban ha mégis gyalog mész, indulás előtt vásárolj be a helyi kocsmában, különben elég ziláltan fogsz megérkezni. Ha még mindig nem tartod elég gyorsnak a haladásodat, szinte minden városban felvehetsz olyan NPC-ket, akik megrövidítik ezt az időt. Amikor már nincs rájuk szükséged, egyszerűen küldd el őket, mert aranyat azért nem érdemes rájuk áldozni. Ha már az NPC-knél tartunk, most mondanám el gyorsan, hogy rengeteg karakter közül lesz lehetőséged választani. Lesz köztük papnő, kereskedő, mágus, sőt egyszerű, unatkozó paraszt is. A legtöbben pénzért szegődnek melléd és a zsákmányból is több-kevesebb részt kérnek. Én nem vettem fel csak olyan karaktert, amelyik vagy jelentősen növelte a kísérete idején szerzett XP-t vagy a talált arany mennyiségét. Ezek a karakterek nem sérülnek, nem visznek semmit és kizárólag azt csinálják, amit ők akarnak. Az NPC ablakba kerülnek az elveszett gyerekek, megmentendő szüzek, és az elkóborolt herceg is...

Itt most kénytelen leszek kihagyni egy csomó mindent, mert ebben a hónapban mindenképpen szeretném leírni nektek a varázslatok rendszerét. Ezért nem tudok kitérni a küldetésekre, szentélyekre, varázsitalokra, a varázstárgyak

A TŰZ (FIRE) VARÁZSLATAI

Torch Light (1). Ez tulajdonképpen mágikus fáklyafény, mely növeli a látótávolságot a sötétben. A varázsló szintjétől függően változik az időtartama és a hatékonysága.
Flame Arrow (0-2). Tüzes nyilat repít a célzott ellenfélre. Sajnos csak 1-8-ig sebez, viszont egy mester szintű varázsló ingyen lövi. Más kérdés, hogy rég baj van, ha azon a szinten erre még szükség van.
Protection from Fire (3). A party minden tagjának tűzvédelmét erősíti a fire skill függvényében változó ideig és mértékben.
Fire Bolt (4). Egy célpontra használható, nagyon olcsó spell, mivel a sebzése 1-4 szorozva a varázsló tűz elementális tudásának pontjaival, igen méretes sebzést is tud okozni (például 16 skill pontnál akár 48-64-et is). A magasabb szintű mágusok ráadásul egyre gyorsabban is tudják használni.
Haste (5). Felgyorsítja a karaktereket egy időre (szintén a skill függvénye), azonban a party a turbózás hatásának eloszlásakor legyengül hat órára. Döntsd el, megéri-e.
Fireball (8). Varázsló tűzlabda nélkül, elképzelhetetlen. Erről a spellről mindig a jó öreg Fizzban fog az eszembe jutni... Ebben a programban is elég méretes sebzést lehet okozni a fireball használatával, de mivel a gömb nem csak a célzott szörnyet, hanem környezetét is sebzi, nem túl jó közvetlen közelre alkalmazni, mert az "oops" nem segít a megégett karaktereiden. A pusztító erejének értéke egyébként 1-6 x skill pont.
Ring of Fire (10). A party köré vont tűzgyűrű az összes közelben lévő szörnyet (és polgárt!) sebzi, akár falon és ajtón át is. Az ereje 6+a fire skill pontjainak száma. A hatótávolság és a felhasználásának sebessége a varázstudó szintjétől függ.
Fire Blast (15). A party tekintetével megegyező irányba 3-7 tűzlövedék indul a légtérbe, ha használod, ezért kell vele kicsit gyakorolni. A sebzés 4 + 1-3 x skill pont. Számolj, megéri-e!
Meteor Shower (20). Durva, nagy hatalmú varázslat, kizárólag a felszínen használható. Hatására izzó kövek hullanak az égből, ezért nem érdemes alatta bámészkodni. Alap szinten lassú és viszonylag kevés meteor hullik, ám egy mester varázsló tizenhat forró követ hullajt ellenfeleire, melyek sebzése 8 + skill pontok száma. Kiválóan kombinálható a repüléssel!
Inferno (25). Lángokkal árasztja el a látható szörnyek testét. Sebzése 12 + skill pontok száma, szóval egész méretes. A karaktereidet nem sebzi, és kizárólag a labirintusokban, azaz zárt helyen működik.
Incinerate (30). A leghatalmasabb erejű tűzvarázslat. Egy célpontra hoz igen méretes csapást, szétszaggatva testét, vagy legalább annak egy részét. Sebzése 15 + 1-15x skill pont, szóval durva, mert átlag száz-kétszázat sebezhet. Viszont elég költséges.

készítésének titkaira, a szörnykínálatra és rengeteg apró érdekességre. Legközelebb ígérem, bepótolom. Most azonban következzen a mágia.

MÁGIA

Minden fantasy játékban kiemelkedő szerepet élvez a mágia, nem véletlenül. Valljuk be, valahol ez az, ami a leginkább vonzz mindannyiunkat. Ráadásul a varázsló karakterek vitathatatlanul a legnélkülözhetetlenebbek. A Might & Magic VI-ban valósággal elhalmoz bennünket, hiszen kilenc típusban tizenegy-tizenegy varázslatot használhatnak karaktereink.

Maga a varázslás rendkívül egyszerű. Az aktív karakter

A VÍZ (WATER) MÁGIÁJA

Awaken (1). Felébreszti az alvó karaktereket álmukból. Mágikus álmoknál a skill szintjétől függ, hogy milyen régen elszenderedett partyt tud magához téríteni.
Cold Beam (0-2). Jeges, százszázalékos, de csak 2-6 pontos sebzés.
Protection from Cold (3). Jégvédelem. :)))
Poison Spray (4). Meglehetősen kis sebzést okoz ez a méregfelhő az előtted álló szörnyeknek, de mivel közülük elég kevésnek lesz poison ellenállása, talán megéri. (Sosem használtam.)

Water Walk (5). Vízen járás. Nagyon hasznos. A spell hatásának időtartama a skill szintjétől függ. Fontos, hogy minden huszadik vízen töltött percért spell pontot is veszítesz!
Ice Bolt (8). Biztosan sebző jégnyilat repít a gaz ellen szívébe, melynek sebzése 1-7 x skill pontok száma. A fireball mellett kezdetben ez a legjobban használható varázslat, mivel akinek tűzvédelme van, ritkán bírja a jeget.
Enchant Item (10). Normál tárgyakat lehet vele megbűvölni. A szinttől függően egyre erősebb mágiát pakolhatsz a gyűrűkbe, medálokba, fegyverekbe, stb. Ennek titkaira is csak a következő számban tudok kitérni.
Acid Burst (15). Savas támadás egyetlen célpontra. Százszázalékos találat, 9 + 1-9 x skill pont a sebzése. Nem rossz, csak drága.
Town Portal (20). Az egyik leghasznosabb víz mágia. Működése nagyban függ a water magic skill szintjétől. Ha normál, akkor csak a felszínen, ha expert, akkor már a labirintusokban is használható. Az utolsó városi forráshoz teleportál, aminek a közelében voltál. Mesterszinten viszont bármelyik általad választott (de előzőleg már legalább egyszer meglátogatott) városba.
Ice Blast (25). Jéggömböt küldhetsz vészterhes útjára ezzel a varázslattal. A fagyot hozó golyó a célban szétrobban, hét jeges szilánkot szórva az ellenfeleidre, melyek mindegyike 12 + 1-2 x skill pont sebzést okoz.
Lloyd's Beacon (30). Ezzel a varázslattal Te memorizálhatsz olyan helyeket (1-5), ahová bizonyos időn belül visszatérhetsz. Tehát ugyanez a spell alkalmas a hely memorizálására és a visszatérésre is. Vigyázat, a víz mágiájában való jártasságtól függő időlimit is van!

A FÖLD (EARTH) MÁGIÁJA

Stun (1). Egyszerűen hátrébb löki a szörnyet.
Magic Arrow (0-2). Mágikus nyíl, mely 3-8 sebzést okoz.
Protection from Magic (3). Mágikus támadások elleni fokozott védelem.
Deadly Swarm (4). Dühödt méhraj támad a szörnyekre, mely nem sebez ugyan sokat (1-3 x skill pont), viszont biztosan talál.
Stone Skin (5). A skill szintjétől függően növeli az AC-t.
Blades (8). Pörgő, borotvaéles, mágikus pengét küld a célpontra. Ez aztán határozottan fizikai sebzés, szóval a mágia védelem mit sem segít az áldozaton. Sebzése 1-5 x skill pont.
Stone to Flesh (10). A kővé változtatott karaktereket változtatja vissza hús-vér emberekké. Minél régebben vált kővé a karakter, annál magasabb szintű föld mágia szükséges a "feloldás"-hoz.
Rock Blast (15). Kőbomba, melynek sebzése 1-8 x skill pont. Ha rossz helyen állsz, téged sem kímél.
Turn to Stone (20). Ideiglenesen kővé változtat egy lényt. A "szobor" azonban nem sebezhető, igaz, nem is támad.
Death Blossom (25). Halált hozó sziklát zúdíthatsz ezzel az ellenfél nyakába, de csak szabadtéren. Sebzése 20 + 1 x skill pont.
Mass Distortion (30). Megnöveli a célzott lény súlyát, aki ennek következtében saját HP-jének 25 %-át sebződi + 2% x skill pont.

használhatja a quick spell-nek memorizált varázslatát (S) vagy könyveit lapozgatva választhat más spellt is (C). Az hogy, mikor mit érdemes alkalmazni, mindig a szituációtól függ, hiszen vannak gyógyító, védő és támadó varázslatok is. Nagyon röviden és lényegre törően leírom nektek itt az összes varázslatot, de az expert és master szint bónuszokat hely hiányában nem fogom tudni mindenhol részletezni. Zárójelben jelöltem a varázslat költségét is.

TIPPEK, TRÜKKÖK

A Dragoons Caverns labirintusában (Ironfisttől délre), a délkeleti

A LÉLEK (SPIRIT) MÁGIÁJA

Spirit Arrow (0-1). Negatív energiát lövell a célpont felé, aki 1-6-ot sebződik.
Bless (2). A megáldott karakter nagyobb eséllyel találja el a szörnyeket. Expert fokozattól az egész partyra hat.
Healing Touch (3). A szinttől függően 3-11 HP-t gyógyít.
Lucky Day (4). Ideiglenesen jelentősen növeli a luck értékét, mester fokozaton akár az összes karakternek.
Remove Curse (5). Ha idejében használod, helyrehozza a megátkozott karakterek lelki világát.
Guardian Angel (8). Őrangyalt idéz, aki visszahoz a halálból, ám ennek ára is van. Egyszerűbb játékállást menteni.
Heroism (10). A karakterek sebzését növeli meg.
Turn Undead (15). Az élőhalott szörnyeket megfutamodásra kényszeríti.
Raise Dead (20). Feltámaszthatod halott karaktereidet. De vigyázat, időben kell használnod, különben már csak a templomban segíthetnek rajta!
Shared Life (25). Felettébb hasznos spell, mely összegzi a karakterek életpontjait, majd egyenlően szétosztja azokat a karakterek között, megnövelve némi bónusszal, ami a skill szintjének függvénye.
Resurrection (30). Életre kelti a tökéletesen elpusztított karaktert, akinek a teste megsemmisült. Működése hasonló, mint a Raise Dead esetében.

Skill	Basic	Expert	Master	Master feltétele
Air Magic	New Sorpigal, Mist, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	Mist	Arch Mage státusz
Ancient Weapon	Free Heaven * control tow er	New Sorpigal * szigeten	Paradise Valley	kell egy ancient w eapon...
Axe	New Sorpigal	IronFist	Darkmoor	Snergle megölése
Body Building	Mist, Free Heaven	New Sorpigal, IronFist	Free Heaven	skill: 7, endurance: 30
Body Magic	New Sorpigal, IronFist, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	Silver Cove	skill: 12
Bow	IronFist, Mist, Free Heaven	IronFist	Kriegspire	skill: 8, Battle Mage státusz
Chain Armor	IronFist, Mist, Free Heaven	IronFlst, Bootleg Bay	Darkmoor, Bootleg Bay	skill: 10, Crusader státusz
Dagger	New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove	IronFist, Free Heaven	Castle Stone	skill: 8, speed: 40
Dark Magic	Blackshire	Blackshire	Paradise Valley	reputation : notorius
Diplomacy	Silver Cove	IronFist, Free Heaven	Blackshire	fame : 200
Disarm Traps	New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove	IronFist, Free Heaven	Castle Stone	luck: 30
Earth Magic	New Sorpigal, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	Silver Cove	skill: 12
Fire Magic	New Sorpigal, Mist, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	Mist	skill: 12
Identify	New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove	New Sorpigal, IronFist	Free Heaven	skill: 7, intellect: 30
Light Magic	Blackshire	Kriegspire, Silver Cove	Castle Alamos	reputation : saintly
Leather Armor	New Sorpigal	IronFist, Mist	Castle Stone	skill: 10
Learning	Mist, Free Heaven	New Sorpigal, IronFist	Silver Cove	skill: 7, intellect: 30
Mace	Mist, Free Heaven	Darmoor	Blackshire	skill: 8, might: 40
Meditation	IronFist, Free Heaven	New Sorpigal, Silver Cove	Mist	skill: 7, personality: 30
Merchant	New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove	Free Heaven	Silver Cove	skill: 7, personality: 30
Mind Magic	New Sorpigal, IronFist	New Sorpigal, Free Heaven	Silver Cove	skill: 12
Perception	New Sorpigal, Mist, Blackshire, White Cap, Silver Cove	New Sorpigal, Bootleg Bay	Darkmoor	skill: 7
Plate Armor	IronFist	IronFist, Free Heaven	Free Heaven * Castle Temper	Hero státusz
Repair	IronFist	Mist, Silver Cove	Castle Stone	skill: 7, accuracy: 30
Shield	IronFist, Mist, Free Heaven	IronFist, Free Heaven	Blackshire	skill: 10
Spear	New Sorpigal	Mist	Darkmoor	skill: 8
Spirit Magic	New Sorpigal, IronFist, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	IronFist	skill: 12, High Priest státusz
Staff	New Sorpigal	New Sorpigal, Mist	Silver Cove	skill: 8
Sw ord	New Sorpigal	IronFist, Free Heaven, Blackshire	Blackshire	skill: 8, Cavalrier/Crusader státusz
Water Magic	New Sorpigal, Mist, Free Heaven	New Sorpigal, Free Heaven	Mist	skill: 12

AZ ELME (MIND) MÁGIÁJA

Meditation (1). Ideiglenesen megnöveli a választott karakter (party) intellect és personality értékét.
Remove Fear (2). Eloszlatja a félelmet. Időben használd!
Mind Blast (3). Mentális sebzés, melynek értéke 5 + 1-2 x skill pont.
Precision (4). A választott karakter (party) accuracy értékét növeli ideiglenesen.
Cure Paralysis (5). Megszünteti a paralízist, ha időben alkalmazod.
Charm (8). Elbűvöli a rád támadó szörnyet, aki ideiglenesen felhagy agresszív szándékaival. De a "csoda" varázsa azonnal szerte foszlik, ha megütöd Őt.
Mass Fear (10). A látótereden belül minden szörny rettegve menekülni kezd. Élőhalottakra nem hat és egyetlen sebzés már törli a hatást.
Feeblemind (15). A célzott lény korlátozott ideig nem képes varázslatot használni.
Cure Insanity (20). Gyógyítja a hülyeséget!!! No comment.
Psychic Shock (25). Brutális mentális sebzést okozó varázslat. Sebzése 12 + 1-12 x skill pont.
Telekinesis (30). Tárgyakat manipulálhatsz ezzel a varázslattal, anélkül, hogy fizikálisan megérintenéd azokat. Így megúszhatod az esetleges csapdák olykor halálos méretű sebzését is.

részen egy T elágazásnál fordulj dél felé. A folyosó végén látsz egy ládát és néhány lépéssel előtte egy arcképet a falon. Ha erre klikkelsz, +10 luck-ot szerezhetsz az aktív karakternek.

A Temple of Baa is rejteget kellemes meglepetéseket. Ha sikerült túlélned a csontvázak invázióját, az oltár mögött titkos járaton fordulj kétszer jobbra és a nagyjából félúton lévő fáklyánál (utolsó előtti) találsz ötezer aranyat, ami a kezdeteknél bizony nagy segítség lehet.

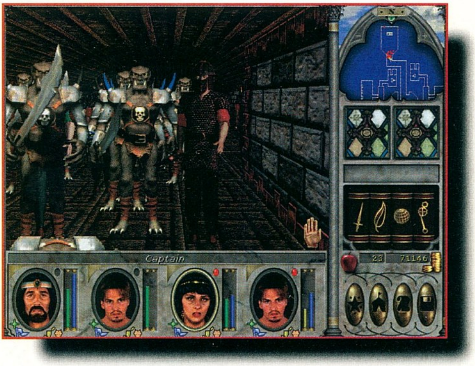
A New World Computing titkos pályáját a következő helyen találod. Menj vissza az első városba (New Sorpigal) és repülj fel a Buccaner's Lair északi falrészéhez. Mielőtt belépnél koncentrálj, mert a landolási helyen számos sárkány várakozik. Egy gyors ugrásra lesz szükség (X), hogy biztonságba juss, de mindenképpen érdemes bent enter-t nyomni. Érintsd meg az oszlopot (Shrine of Gods) a karaktereiddel (+20 minden statisztikájához, méghozzá tartósan). Ezután a kis csarnok egyik falára klikkelve eljuthatsz a sajátos HQ pályára, ahol kevés monster és számos meglepetés vár. Mielőtt ide jönnél nem árt, ha tudod a teleport vagy a Lloyd's Beacon spellt, különben nehezen fogsz kijutni...

Kriegspire kastélyában, a legnagyobb teremben mielőtt átmennél a hídon, találsz két fáklyát. Érdemes megpiszkálni őket, mert mindkettő mögött tizenötezer arany lapul.

Akik nem tudnak mit kezdeni a Queen Catherine nevű hajóval, ne várják időtlen időkig az indulását, mert a gyönyörű vitorlás csak akkor

A FÉNY (LIGHT) MÁGIÁJA

Create Food (20). Élelmet teremthetsz vele.
Golden Touch (25). A nálad lévő tárgyakat arannyá változtathatod, megkapva ezzel reális értéküknek bizonyos százalékát (skill szintjének függvénye).
Dispel Magic (30). A környéken minden (!) aktív varázslat semlegesítődik.
Slow (35). Felezi a közeledő szörny sebességét.
Destroy Undead (40). A megtisztító fény erejével pusztító csapást mér élőhalott ellenfeledre (és csakis arra). Sebzése: 16 + 1 – 16 x skill pont.
Day of the Gods (45). Egyidejűleg alkalmazhatod vele a Power, Meditation, Speed, Lucky Day, Precision, és Guardian Angel spelleket.
Prismatic Light (50). Kizárólag a felszínen használható, méretes sebzést (25 + 1 x skill pont) okozó varázslat.
Hour of Power (55). Egyidejűleg alkalmazhatod vele a Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, és Bless spelleket.
Paralyze (60). Ideiglenesen lebéníthatsz vele egy szörnyet. Támadhatsz bőszen, mert szerencsétlen nem fog visszaütni.
Sun Ray (65). Nagyhatalmú, viszont igen költséges varázslat, mely kizárólag fényes nappal használható. Sebzése 20 + 1-20 x skill pont.
Divine Intervention (70). Naponta 1-3 alkalommal használható, teljes gyógyulást és minden alóli "feloldást" hoz a party számára, ám ennek súlyos ára is van (tíz évet öregszik a varázsló).



visz el majd Hermit szigetére, amikor eljött az ideje. Ez pedig a végkifejlet környékére várható.

részén, ismét a fáklyáknál érdemes keresgélni.

Jó ha tudod! Enroth világában

A TEST (BODY) MÁGIÁJA

Cure Weakness (1). A legyengült karakter testét szedi ráncba.
First Aid (2). Elsősegély, mely nagyon olcsón gyógyít, de a skill szintjétől függően legfeljebb 5-10 HP-t.
Protection from Poison (3). Viszonylagos védelem a mérgezéstől.
Harm (4). Mágikus sebzés. Értéke 8 + 1-2 x skill pont.
Cure Wounds (5). Magasabb szintű gyógyító varázslat. Hatása 5 + 2 x skill pont HP növekedés.
Cure Poison (8). Méregtelenítés. Figyelj, ki ne csússz az időből!
Speed (10). Ideiglenesen növeli a választott karakter (party) speed értékét.
Cure Disease (15). Kiűzi a testből a kóros fertőzéseket.
Power (20). Ideiglenesen növeli a választott karakter (party) might értékét.
Flying Fist (25). Erős mágikus ütést mér egy ellenfélre. Sebzése 30 + 1-5 x skill pont.
Power Cure (30). A legerősebb gyógyító mágia, mely az egész partyt gyógyítja a skilltől függő mértékben.

Mistben, a Silver Helm Outpost-ban, ne mulaszd el a templom

négy különlegesen fontos nap van: március 20., június 21., szeptember 23. és december 21.

padjait alaposan átkutatni, mert három könyvet is találhatsz.

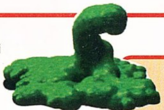
A Nap Templomában van két nagyon hasznos „ajándék" scroll (Sunray) elrejtve a térkép északkeleti

A cirkusz áprilisban Blackshireben, augusztusban Mire of the Damnedben, decemberben pedig Bootleg Bayben van.

Nem érdemes a karaktergeneráláskor a luck

A SÖTÉTSÉG (DARK) MÁGIÁJA

Reanimate (20). Az élettelen testet ismét feléleszti, de csupán azért, hogy megölhesd újra.
Toxic Cloud (30). Mérgező gázokat juttat a légtérbe, melyek sebzése 25 + 1-10 x skill pont.
Mass Curse (40). Az összes látható ellenséget megátkozza.
Shrapmetal (50). Forró, olvadt fémdarabokat lövell szét látóteredben. Sebzésük 6 + 1-6 x skill pont. A dragon breath mellett ez lehet a legdurvább varázslat, ha közvetlen közelről használod.
Shrinking Ray (60). Ideiglenesen aranyos, visítozó kis mütyűröket csinál a szörnyekből, akik persze fejvesztetten menekülnének, ha lenne rá idejük …
Day of Protection (70). Egyidejűleg alkalmazhatod vele a Protection from Fire, Electricity, Cold, Poison, Magic és a Feather Fall, valamint a Wizard Eye spelleket.
Finger of Death (80). Megkísérelheted a megtámadott lény lelkét kitépni a testéből. Ennek esélye a szint függvénye. Ha sikerrel jársz, a lény azonnal meghal.
Moon Ray (90). Kizárólag éjjel működik, a felszínen. Az összes környezetedben lévő teremtményt sebzi, míg karaktereid gyógyulnak. Mindkettő értéke 1-4 x skill pont.
Dragon Breath (100). A sárkány lehellete ez alkalommal toxikus felhőt hoz az óvatlan szörnyekre, akik hatalmas sebzést kaphatnak (1-25 x skill pont). Ultimate killer! Yessssssss!!!
Armageddon (150). Ez a hatalmas pusztító spell alkalmas városok kiirtására, ugyanis mindenen, aki él és mozog (azaz a Te karaktereiden is) 50 + skill pontonként 1 sebzést okoz. A mester szinten akár naponta háromszor is elkövethető, bár ennek véleményem szerint nem sok teteje van.
Dark Containment (200). Egészen pontosan nem tudom mit csinál ez a varázslat, lévén a hatása véletlenszerű, ám minden bizonnyal irtózatos, ha már ennyire költséges.



képességre tékozolni az értékes pontokat, mert New Sorpigal északnyugati kútja úgyis felviszi maximum 16-ig.

Sajnos a programban számos bug is van. Az egyik, hogy ha megcsinálod a Fire Lord küldetést, és jutalmad átvételekor többször is ráklikkelsz a quest szóra, akkor minden egyes alkalommal megkapod az xp-t (utólag már nem működik). Tehát itt lehet cheatelni, de szerintem ne tegyétek, mert magatokat fosztjátok meg az igazi élvezettől (és persze gyötrelemtől).

ÉRTÉKELÉS

Szeretném leszögezni előre, hogy elfogult vagyok. Nem tudom ezt a programot objektíven értékelni, ha megfeszülök, akkor sem, hiszen már hetek óta elvesztem Enroth világában és jelenleg is része életemnek. Ettől függetlenül, nem mondom, hogy a Might & Magic VI minden idők legjobbja, de kétségtelen, az utóbbi időszakban vitathatatlanul az. Végre egy igazi RPG, annak minden velejárójával! Én tökéletesen elégedett vagyok a grafikával, nem vágytam 3D csodára vagy ilyesmi. A küldetések, a skill rendszer és a mágia egyaránt nagyszerű, és még a legkonokabbaknak is el kell ismerniük, hogy Enroth világa rendkívüli alapossággal van kidolgozva. Kár, hogy nincs multiplayer játékra lehetőség, legalább az Interneten! Ami miatt mégsem adtam neki több százalékot: számos bug van a programban. A legnehezebben emészthető, hogy kissé gyakran visszalép a Windows-ba. A zenei anyag pedig végülis nem rossz, de egyáltalán nem az, amit órákig lehetne hallgatni. Igaz, nem is kell, mert ha a track lejár, nem kezdi elölről… Az sem ártott volna, ha a party felállását meg lehet határozni. Sokat számítana, ha nem mindenki vállvetve haladna előre, hanem mondjuk a gyengébb fizikumú karakterek meghúzódhatnának a háttérben. Aztán a lényeges negatívumoknak nagyjából itt vége is, bár néha már kissé unalmas a városok környékén időről időre feltűnő szörnyek likvidálása, de ahogy fejlődik a party, ez végülis egy-egy ujjgyakorlat csupán, ügyhogy ki lehet bírni. Jajj, még kicsit hiányoztak az elfek is …

A LEVEGŐ (AIR) MÁGIÁJA

Wizard Eye (1). Rendkívül hasznos varázslat, melynek segítségével az automap-on láthatod a rejtett kincseket (kék), ellenfeleket (piros) és titkos dolgokat.
Static Charge (0-2). Elektromos, 2-6 sebzést okozó csapást mér egy célpontra.
Protection from Electricity (3). Védelem az elektromos támadásoktól.
Sparks (4). Eléggé véletlenszerű irányba 3-7 elektromos gömböt lő szét. Zsúfolt teremben talán hatásos lehet. Sebzése 2 + a skill pontok száma. Elég gyenge.
Feather Fall (5). Pihekönnyű talajfogást biztosít, szóval lehet leugrani a hegyoldalakról és a repülés hatásának elmúltával sem fognak karaktereid péppé zúzódni. A levegő mágiájának szintje határozza meg, hogy mennyi ideig hat.
Shield (8). Felezi a távolról ható fegyverek (pl. nyilak) sebzését.
Lightning Bolt (10). Százszázalékosan sebző spell. Sebzésének értéke Sebzése 1-8 x skill pont.
Implosion (20). Egyetlen célpont körül "megszünteti" a levegőt, ami elég káros az egészségre nézve. Sebzése 1x skill pont.
Fly (25). Repülés. Kizárólag a külvilágban használható. A levegő mágiájának szintje határozza meg, hogy mennyi ideig hat. A Page Up gombbal lehet felszállni és az insert-tel pedig landolni.
Starburst (30). Az egyik legjobb támadóvarázslat, de csak a felszínen használható. Ellenfeleid garantáltan úgy fogják érezni, hogy rájuk szakadt a csillagos ég… Sebzése 20 + skill pont. A szinttől függően 8-16 csillag "hullását" idézheted elő.

És most bocsássatok meg, de mennem kell, mert alig múlt éjfél és ma még nem is játszottam.;-)

Lily
lily@freemail.c3.hu

Thx to Eeriel! And for U Bird!

INFO

● 3DO	■ P90	◆ MIGHT & MAGIC 4
● NEW WORLD COMP.	■ 170 MB HD	◆ REALMS OF ARCANIA
● RPG	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

95

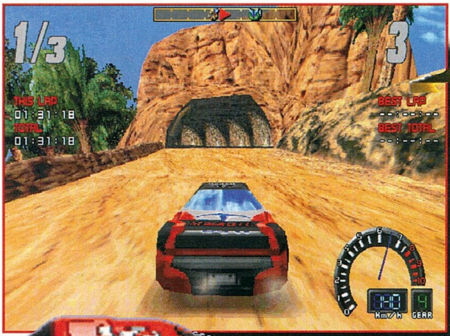
92%

Screamer Injection

MEGÉRETT AZ ÚJRAFELDOLGOZÁSRA?

A Virgin újra elővette a fejőstehenet. Annak idején nagyon sikeres volt a Screamer, és valószínűnek tartom, hogy eléggé bejött nekik a Screamer 2 és a Screamer Rally is. Megjelentették a Screamer Injectiont, ami egy Screamer és egy Screamer Rally együtt, 2 CD-n szép csomagolásban.

Valószínűleg az a gond, hogy nem vagyok annyira ismerős az ilyen interkontinentális bizniszekben, de én nem hoztam volna ki ezt a kis csomagot. Nem hiszem, hogy a 200 MMX-ek világában (egyesek pedig már PII-esekkel nyomulnak) sokan nosztalgiáznának a Screamerrel, a Screamer Rally pedig épp csak lefutott. Nem tudom. Lehetséges, az áll mögötte, hogy így legalább pénzt lehet elkérni a Screamer 2 3D-s patch-eiért, és nem kell ingyen fellőni a netre. Igaz, az előbb említett patch-ek már a Screamer Rally CD-jén is rajta voltak... Na mindegy, nem filozofálgatok erről.



A Screamer annak idején a PC-s Ridge Racer volt. Profi volt, mert egy DX4/100-on lazán futott SVGA-ban, ami akkor nagy szó volt (már maga az SVGA is). Igazán jó kis arcade autóverseny. Az első két nehézségi fokon teljesen OK volt, de Hardon elég volt egy kis hibát véteni, és a hátrányunk szinte behozhatatlan lett.

Ami nekem nagyon tetszett, az a visszajátszás módja volt. Nem kellett mindenféle kameranézeteket váltogatni, a program maga tette ezt, és teljesen olyan volt az élmény, mintha valami tv-közvetítést néznénk. Szerintem a Screamer jelenlegi utódja a Motorhead, ami egy döbbenetesen profi játék.

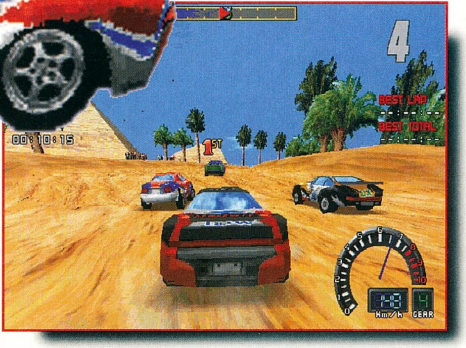
A Screamer Rally-ról nem is olyan régen írtam. A mai napig nem változott a véleményem róla. Nem egy nagy tűz, de ha tetszett a Screamer 2, akkor ez is tetszeni fog. Állítólag egy nagyon jó raliprogram, amivel én nem értek egyet. Nem igazán tudom, mi hiányzik ahhoz, hogy nálam is jó legyen. A Network Q Rally teljesen ott volt a topon, míg a folytatása, az International Rally Championship döbbenetesen rossz volt. Azt már meg sem néztem, de lehetséges, hogy mások készítették, mint a Network Q-t.

Engem zavarnak a játékokban ezek a nagyon gyenge álnevek. Nem tudom, miért nem keresik meg a cégeket, hogy adják a neveiket a programhoz (vagy megkeresték, de nem adták???), mert ezek a Totoma Relima, Lord Ascort... meg ilyen nevek engem nagyon idegesítenek.

Mellesleg a proggi fut 65.000 színnel, ami azért nem rossz, ráadásul már támogatja a Voodoo és Voodoo Rush chipsetes kártyákat (dos alatt) és a Rendition 1000-es chipsetes kártyákat is (pl. 3D Blaster).

Szóval "recycle". Egy kicsit megkopott már a Screamer fénye, mindemellett nem olyan rég jött ki a Screamer Rally is, tehát nem tudom, mi fogja ösztönözni az embereket a Screamer Injection megvételére (esetleg a gyűjtési mánia). Szóval a mai napig jók ezek a programok, de sajna múlik az idő, változnak az elvárások, ráadásul Dosos mindkettő... Nem tudom. Aki szeret nosztalgiázni, az mindenképpen vegye meg, a többiek pedig Motorheadezzenek!!!

Mr.T.



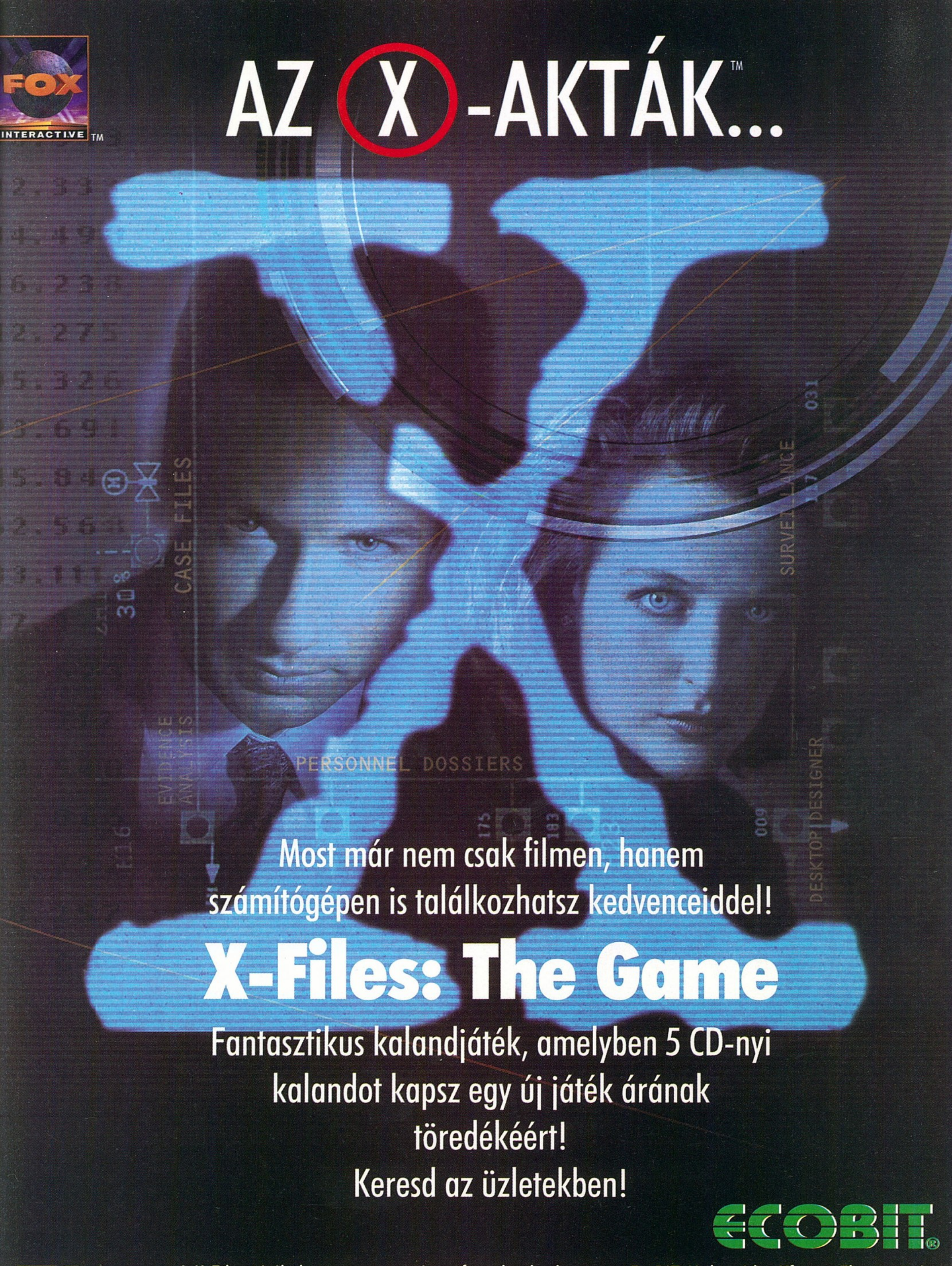
INFO

- VIRGIN
- MILESTONE
- AUTÓVERSENY

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- SCREAMER 2
- SEGA RALLY
- MOTORHEAD

80%



ELECTRONIC ARTS™

A X-Files játékokat magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselete! Az X-Files nevek és logók a Fox Intaractive tulajdonában lévő bejegyzett márkanevek! Az Electronic Arts logó és név Electronic Arts tulajdona és bejegyzett védjegye!

Végre! - sóhajtott fel június 10-én sokmillió focirajongó, örömmel konstatálva a tényt, hogy a négyévi VB-nélküliség véget ért, elkezdődött az évezred utolsó, minden eddigit (az indulók létszámában és a felhajtásban) felülmúló labdarúgó világbajnoksága. És akiknek a napi három tv-meccs kevés, vagy követni akarják az EA Sports szlogenjét (Ne csak nézd, játszd is!), azoknak itt a legújabb futballszimulátor, a World Cup 98.

Azt azért jegyezzük meg itt az elején, hogy az alábbiakban „csak" egy számítógépes programról lesz szó, nem a valódi, hús-vér emberek által játszott játékról, ugyanis a kettő közel sem ugyanaz. Focizni a valóságban vagy a számítógéppel két külön kategória. Persze a billentyűket püfölve sem kisebb élvezet gólt rúgni vagy szerelni, csak talán kevesebb és más jellegű izom egyidejű mozgatása szükségeltetik hozzá. Ennyi bevezetés után lássuk, hogy mit nyújt a VB kizárólagos, hivatalos számítógépes programja!

Aki ismeri a FIFA 98 Road To World Cup programot, annak ez a rövid is) VB nyitó- és záróünnepély, meccs előtti himnusz, szurkolói biztatás (csapatonként más-más), és élethű játékosmozgás, gólöröm; szóval a megrögzött FIFA 98 rajongók sem fognak unatkozni.

A látványos intro (Chumbawamba zenével) után kiválaszthatjuk, hogy milyen módon szeretnénk játszani: lehet gyakorolni (training), tizenegyes párbajt vívni (penalty shootout), barátságos (friendly) vagy VB (world cup) meccset játszani, s aki volt olyan ügyes, hogy az általa irányított csapattal világbajnok lett (vagy ismeri a cheat-et), az felidézheti a korábbi VB-döntők hangulatát a cup classic mód kiválasztásával. Még ha a mostani magyar válogatott nem is, de Puskásék vagy Zsengellérék révén (újrajátszva az 1954-es vagy 1938-as döntőt) Magyarország is lehet világbajnok! De térjünk vissza az ábrándozásból, és nézzük tovább, milyen lehetőségeink vannak a minél eredményesebb vagy látványosabb játékra.

Természetesen nem csak a gép ellen játszhatunk, hanem egymással-egymás ellen is, hálózatban vagy

játék nagyon ismerős lesz, tekintve, hogy ugyanaz a cég készítette, és nem is túlságosan régen. Tulajdonképpen a World Cup 98 a FIFA 98 továbbfejlesztett változata (az meg a FIFA 97-é volt, ami pedig a FIFA 96-é, és így folytathatnánk tovább a sort; ebből is láthatjuk, hogy a programfejlesztők nem pihennek: új év - új program!), s mivel a két szoftver kiadása időben nem áll távol egymástól, a program főleg csak a külsőségekben változott. Az elődökhöz képest valóságosabbá vált a játék: a mezek például lebegnek a szélben, és a küzdelem hevében összekoszolódnak, de van (ha csak modemen keresztül akár egyszerre nyolcan. Ha nem VB meccset játszunk, a saját csapatunk mellett ellenfelet is kell választani, a választék a 32 VB résztvevő mellett még további 8 csapat (persze Magyarország nincs e 40 együttes közt...). Ha a világbajnokságot akarjuk végigjátszani, az ellenfelet az eredeti (vagy véletlenszerű) sorsolás alapján kapjuk. A csapatok kiválasztása után akár játszhatunk is, de az érdeklődők számtalan beállítást változtathatnak meg (igaz ezt játék közben is megtehetik). Vannak a mérkőzéssel kapcsolatos (félidő hossza, automatikus ismétlés, kameranézet stb.), magára a játékra

vonatkozó (3 nehézségi szint, szabályok, sérülések, a bíró szigorúsága, a játék sebessége), és irányítási lehetőségek. Magunk határozhatjuk meg csapatunk taktikáját: kijelölhetjük a kezdőcsapatot, a stratégiát, 3 felállás (3-5-2, 5-4-1 vagy 3-4-3) közül választhatunk; és testre szabhatjuk játékosaink tulajdonságait (átnevezhetjük őket, kicserélhetjük a haj- és borszínüket, arc- és hajformájukat, szakállt vagy bajuszt adhatunk nekik). Még a különböző pontrúgásokat végző játékosokat is kiválaszthatjuk. Akinek mindez kevés, az megtekintheti csapatának statisztikáit is (szövetség alapítása, VB és más eredmények, legtöbb válogatottsággal rendelkezők, a legjobb góllövők, valamint kérdések és válaszok a csapattal kapcsolatban). Ha nem VB mérkőzést játszunk, még a 10 VB stadion közül kiválaszthatjuk a meccs helyszínét, a pálya és időjárási viszonyokat (a valóságban kissé furcsa lenne, de játszhatunk június végén jeges talajon); ha kedvünk szottyan hozzá, esti reflektorfényben is szerepelhet csapatunk. Amint az előzőekben látszott, a lehetőségek óriási arzenáljából válogathatunk kényünkre-kedvünkre. A többségük valóban hasznos, de néhány közülük nélkülözhető lenne. Például a játék szempontjából teljesen közömbös, hogy a marokkói kapus visel-e bajuszt, de úgy látszik, a program készítői ettől a lehetőségtől sem akartak megfosztani bennünket (ha már a játékosainknak azt nem szabhatjuk meg, hogyan töltsék a meccsek közti szabadidejüket...).

A beállításokon való átjutást követően végre labdába (vagy az ellenfélbe) rúghatunk, vagyis végre kezdetét veheti az igazi játék! Az irányítást végezhetjük billentyűzettel vagy gamepaddel, a szerzők inkább az utóbbit, abból is a tízgombos változatot ajánlják, de akik nem rendelkeznek ilyen eszközzel, azok is elboldogulhatnak (négy kézzel rendelkezők előnyben!). Főleg a FIFA 98-ban megszokott billentyűkombinációkat alkalmazhatjuk, védekezéskor illetve támadás közben más-más funkcióval. A fontosabb billentyűk:

A: ívelés (támadás) / becsúszás (védekezés)

S: passz (támadás) / játékos váltás (védekezés)

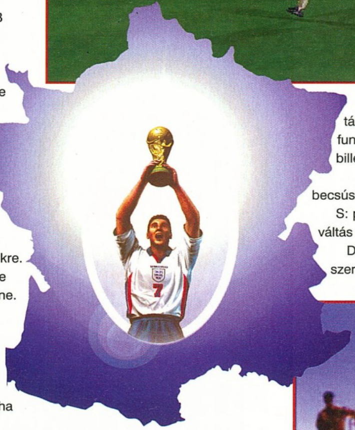
D: lövés (támadás) / szerelés (védekezés)

Q: szerelő láb átugrása, labda átemelése (támadás) / kemény belépő (védekezés)

W: sprintelés

E: szerelés elkerülése, passz

Ha a labda a levegőben van, és közben nyomjuk meg az A, S, D gombok közül valamelyiket, akkor magasan (A), laposan (S) passzolhatunk egy csapattárshoz fejjel, vagy kapura fejelhetünk (D). Használhatók ugyanezek a gombok speciális billentyűkkel (Ctrl vagy Alt) is, ilyenkor különböző cseleket hajthatunk végre (vagy Q-val műesést produkálhatunk), feltéve ha elég ügyesek vagyunk, és közben nem szerel le az ellenfél. Az alapbillentyűk kétszeri lenyomásával is érdekes dolgokat művelhetünk, főleg magas labdák esetében (például egy kellően pontos beadásnál látványosan kapura ollózhatjuk a labdát a D gombbal). A FIFA 98-hoz képest újdonság, hogy játék közben taktikai utasításokat is adhatunk ki egy billentyű lenyomásával: C-vel lesre állíthatjuk az ellenfél játékosait, Z-vel a szélső visszafut, V-vel erősítjük az ellenfél kapujára kifejtett nyomást. Mindez így leírva nagyon jól fest, de a valóságban (elsősorban a többgombos funkciókat) néha elég nehéz megvalósítani. Persze lehet



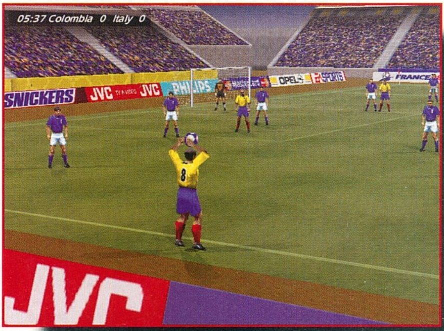
játszani figurázás nélkül is, de az egy idő után unalmassá válik, magasabb nehézségi fokozaton meg nem is nagyon boldogulunk nélküle. Nem véletlen tehát, hogy az EA Sports a gamepadet javasolja; bár az sem egyszerű feladat, hogy megjegyezzük mindegyik billentyűhöz rendelt funkciót, és azt megfelelően alkalmazzuk is. Így is kellő rutinnal rendelkezve amatőr szinten viszonylag könnyen világbajnokok lehetünk, a nehezebb szinteken azonban ugyanehhez már ügyesebbnek kell lennünk.

Ha már a billentyűkről esett szó, el kell mondani, hogy meccs közben nemcsak a játékkal törődhetünk, hanem a korábban említett beállításokat is módosíthatjuk (1-8 gombokkal), valamint kameranézetet is válthatunk (F1-F8), ezzel TV-közvetítésszerűvé tehetjük a játékot. Akinek még ez is kevés, az különös dolgokat művelhet cheatek használatával. Igazán haszontalan, de felettébb szórakoztató lehet lángoló vagy időnként megbolonduló labdával, esetleg csontvázszerű, akár földön kívüli játékosokkal játszani. Hasonlóan jót derülhetünk a nagyfejű focistákon, akik időnként mintegy varázsszóra egyszerre hanyatt vágják magukat. Tyu!!! Vannak azért olyan cheat-ek is, amelyek jól jöhetnek, segítségükkel VB nyerés nélkül is játszhatunk klasszikus döntőket. (A klasszikus mód egyébként külön szót érdemel. Eleve nem játszhatunk ilyen meccset, ha legalább egyszer nem nyerjük meg a világbajnokságot. Na jó, mint azt a fentiekben láthattuk, amatőr szinten elég gyorsan megtehetjük ezt, vagy csalhatunk is. De VB győzelemmel a tarisznyánkban először csak a 82-es döntőt játszhatjuk le, ha azt megnyerjük, akkor jöhet a 74-es, majd a 70-es, 66-os, mire elérkezünk a várva-várt 54-es magyar-német meccshez! Ha itt is nyerünk, meg minden további klasszikus meccsen, akkor juthatunk el a következőhöz. Lejátszhatjuk még az 50-es, a 38-as (magyar-olasz) és az elso, 1930-as VB döntot. Külön érdekesség, hogy a játékosok a kor divatjának megfelelo frizurát, hosszú gatyát viselnek, a labda is régi típusú borfoci, valamint az 1970 előtti meccseket fekete-fehérben szemlélhetjük. Ilyen lehetoség még egyetlen korábbi futballszimulátorban sem volt, s ez feltétlenül a program készítoinek ötletességét dicséri!)

Azért cheatelni sem olyan egyszerű: először a játékosok tulajdonságainak testre szabásánál a név helyére kell beírni a megfelelő kódot (utána enter), majd miután beírtuk az összeset, menjünk vissza a főmenübe (célszerű nem megváltoztatni az eredeti neveket, ezért a vissza gombra kattintsunk), és a Scroll Lock billentyű lenyomásával aktivizálhatjuk a cheat menüt, ahol beállíthatjuk, melyiket akarjuk használni. Néhány kód (javaslom, hogy mindenki próbálja ki, melyik mire való): Cartman, Gabo, Gonzo, Kenny, Kyle, Mr Hat, Neila, Powder. A Zico kóddal elérhetjük a 82-es klasszikus VB döntőt, a Hursttel pedig a 82-es, 74-es, 70-es és 66-os finálékat.

Végezetül talán csak annyit mondanék még e (a maga nemében nagyszerű) programról, hogy azért vele a legélvezetesebb meccseket akkor játszhatjuk, ha a másik csapatot nem a CPU irányítja, hanem legjobb barátunk; mégiscsak más dolog az o orra alá borsot törni egy-egy látványos vagy szerencsés góllal!

Noble



World Cup '98 - Magyarország

Nemrégiben került sor az ECOBIT Multimédia rendezésében a világkupával és természetesen a megjelent Electronic Arts játékkal kapcsolatos nyereménysorsolásra. Sok értékes nyereményt sorsoltak ki a rendezvény házigazdái, de mindegyik között természetesen a négynapos franciaországi út jelentette a legtöbbet a szerencsés nyertesnek. Az összejövetelt, a média kampány védnökeként Pukás Öcsi is megtisztelte. A nemrégiben megjelent életrajzi könyvét dedikálta itt a jelenlevőknek, illetve ő is gratulált a nyerteseknek. Az ECOBIT Multimédia Pólus Centerbeli üzletében az újságíróknak Puskás Öcsi interjút is adott, illetve természetesen ki is lehetett próbálni a programot a felállított két gépen. A program hazai sikeréhez reméljük hozzá fog járulni a neves védnök segítsége, illetve az a tény, hogy azon kevés programok közé tartozik, melynek profi kivitelezése majd mindenkit rabul ejt, arról nem is beszélve, hogy itt végre egy kis hazait kapunk, a hajdani aranycsapat szerepléséről, persze Puskás Öcsivel együtt.

INFO

- EA
- EA
- SPORT

- PENTIUM 100
- 20 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- FIFA 98
- ACTUA SOCCER

95%

JÖN!!!!
Csak nálunk!!!
9700.- Ft + exkluzív ajándékkal

Virtual World
CD-ROM Software
www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3 Koponya	**990**
3D Ultra Pinball 3	9880
3rd Millenium	9880
688i Hunter-Killer	9880
Age of Empires	12880
Agent Armstrong	**3990**
Andretti Racing	**4990**
Armored Fist 2	**4990**
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	**2900**
Banzai Bug	**1990**
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Beasts & Bumpk.	**1990**
Black Dahlia	11870
Blade Runner	**5990**
Blood Omen	8880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	**3990**
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	**4880**
Constructor	9880
Croc	**4990**
Dark Earth	9880
Dark Omen	**5990**
Dark Reign	7990
Darklight C Class.	**2990**
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6990
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8990
Dreams to Reality	9880
DUNE 2000	**/Jön !!!/**
Dungeon Keeper	5990
F1 Racing (Ubisoft)	9880
F22 ADF	9880
F22 Lightning	8990
Fallout	9800
Fifa Soccer '98	9880
Flight Unlimited 2	9880
Forma 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	**3990**
Gamers Jackpot	**4990**
G-Police	9880
Grand Theft Auto	11870
Heavy Gear	9880
Hexen 2	8990
IF22 Raptor	8990
Ignition	**2990**
Imperialism	9880
Incubation	**3990**
Interstate '76	4880
I-War	9880
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	**2990**
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	**2990**
Lands of Lore 2	**3990**
LBA 2	**2990**
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990
MDK	8990

Mechwarrior 2	7770
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Moto Racer	9880
NBA Live '98	9880
NHL Hockey '98	9880
Nuclear Strike	**1990**
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Perfect Assasin	**2990**
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7770
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	**2990**
RA - Aftermath	5990
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9880
Red Baron 2	9880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	**9880**
Resident Evil	**3990**
Sabre Ace	**3990**
Scorched Planet	**990**
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
S. of the Empire	**4990**
Shivers 2	8990
Sid's Gettysburg	**4990**
Silent Thunder	7770
Sim Park	9880
Sim Safari	**4990**
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	**2990**
T - Future Shock	3990
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	**3990**
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Race Pro	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	**4990**
Wipeout 2097	9880
Wizardry Nemesis	7770
Worms 2	8800
X Files UA ! ! ! ! !	**4990**
X-Wing vs. Tie F.	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink július 31-ig, ill. a készletek erejéig érvényesek !!

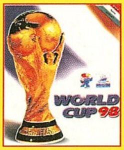
Áraink a Áfá-t igen, de a tagsági kedvezményt NEM tartalmazzák !!!!

! AKCIÓ !

X-akták
~~9990.-~~ 4990.-

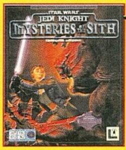
Unreal
~~9990.-~~ 6666.-

Resident Evil
~~11990.-~~ 3990.-

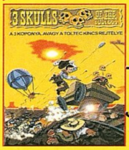


World Cup 98
~~11990.-~~ 6990.-

Starcraft
~~11990.-~~ 5990.-



Mysteries of the Sith
~~6990.-~~ 2990.-



3 Koponya
~~9990.-~~ 990.-!!

Queen: The Eye
~~9990.-~~ 2990.-

! AKCIÓ !

Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /32 (ÚJ!!!)

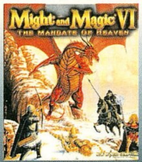
KÜLÖNLEGES KEDVEZMÉNY
Ha legkésőbb augusztus elsejéig klubtagsági kártyát váltasz nálunk, egy fantasztikus

AJÁNDÉK

tulajdonosa lehetsz, mivel egy teljes verziós **NFS II. SE**-t adunk ajándékba!!!

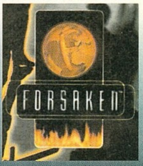
MÁR ITT VANNAK A HÓNAP SIKERVÁROMÁNYOSAI

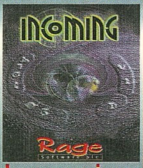
Might & Magic VI



Deathtrap Dungeon

FORSAKEN





Incoming

Keresd üzleteinkben !!

Tension Group

NHL Powerplay 98

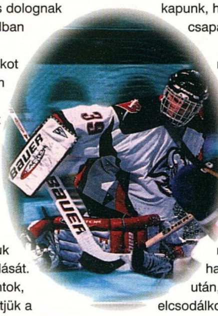
EGY KIS FRISSÍTŐ JEGET?

Egy évvel ezelőtt egy új jégkorong-szimuláció jelent meg a piacon, hogy felvegye a versenyt a toplistás Electronic Arts és Actua sportprogramokkal. Idén is visszatért az NHL Powerplay, új köntösben, hogy tovább építse sikerét a nagyközönség számára. Hogy egy ilyen játéknál mi is az, ami igazán különbség, mondjuk egy NHL 98-hoz, képest azt nagyon nehéz megmondani. Számomra lassan egybemosódnak ezek a

sportjátékok, jégkorong-szimulátorból is igen sokat láttam már, így nagyon nehéz megmondanom, mi is az igazi előnye vagy hátránya valamely másik programhoz képest. Nos, akkor nézzük, mik is azok a jellemzők vagy tulajdonságok, amik nekem szemet szúrtak és említésre méltóak.

Rögtön indulás után a játék megkérdezi, hogy milyen perspektívából kívánjuk nézni a meccseket. Lehet 2D és 3D képernyő üzemmódok között választani, a 2D módban a játékot felülről, egy igen klasszikus nézetből, míg a másikban a mostanában hagyományossá vált kameraszögekből figyelhetjük. A 3D-s megjelenítéshez viszont szükség lesz egy grafikus gyorsítókártyára is, ami, azt hiszem, lassan már mindenkinek ott figyel a számítógépében. Ez is egy pozitívuma a játéknak, hogy a felbontások között lehetőségünk van a választásra, és a szoftveres megjelenítésnél nem csak egy nagyon ronda játszhatatlan dolgot kapunk. Egyébként, ha szoftveres képpel megy a Powerplay 98, akkor akár ablakban nézve is játszhatjuk (nagyon praktikus, mert ha jön a főnök, akkor simán le lehet minimize-olni). De sajnos hiába a nagy igyekezet, a játékosok nagyon szögletesek, a karjuk mindösszesen csak egy piramisból áll, és az arcuk is sok kívánnivalót hagy maga után. Gyengére sikeredett a mozgás is, nem élethűek a korongkezelések, a cselezések és az esések sem. Hiába, ha az embernek nincs motion-capture berendezése egy ilyen fejlesztéshez, akkor igencsak nehéz lesz a dolga.

Miután felállt a program, a főmenü bejelentkezésével lehetőségünk lesz arra, hogy válasszunk az exhibition, season, playoff, World tourney játékok közül, vagy csak egyszerűen elindíthatunk egy gyors mérkőzést a Quick start pont alatt. Az exhibition módban kettőtől hatig csapatokat kell választanunk, onnan szinte azonnal a jégre kerülünk, csak egy játékoscserélgetési lehetőséget kínál fel a program, ami szerintem egy eléggé felesleges dolognak tűnt. A többi módban ennél sokkal valósághűbb játékot kapunk. A season pontban megválaszthatjuk a szezon hosszát, játékosokat készíthetünk, cserélhetünk, vagy megváltoztathatjuk a csapatunk felállását. Vannak menüpontok, ahol megfigyelhetjük a jelenlegi statisztikáinkat, és ránézhetünk az előrejelzésre, hogy mikor melyik csapattal kell majd megmérkőznünk. A World tourney-ben szinte majdnem minden megegyezik a Season-éval, éppen csak a csapatok válnak nemzetközivé.



Mint azt már említettem, a játékban új ötlet a játékoskreálás, illetve azok cseréje. Amikor elkészítünk egy sportolót, be kell állítanunk a tulajdonságait és a nevét, a legvégén pedig rá kell akasztani egy számot. Innen akár azonnal ki is próbálhatjuk őt, így egy igen új és egyedi lehetőséget kapunk, hogy saját egyéni csapatainkat elkészítsük.

Az irányításról még nem szóltam semmit, azt hiszem ez is erős oldala a Powerplay-nek. Mindegy, hogy mivel irányítjuk a játékot, mindenki úgy fog reagálni a mozdulatainkra, mint azt a valóságban tenné. Azt ugyan nem mondom, hogy nem hagy kivetnivalót maga után, de néha igencsak elcsodálkoztam, hogy mennyire élvezem a játékot. Érdemes megnézni, amikor odapasszírozzuk egy ellenfelünket a palánkra, nagy bukfenceknek és vetődéseknek lehetünk szemtanúi. Végül is azért így van ez jól. Nem kell gigantikus és

fergeteges grafika, csak éppen arra legyen jó, amire kitalálták és elkészítették: játszani.

Chris

INFO

- Virgin
- Radical Ent.
- Sport

- P75
- 80 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA
- 2x CD
- SB comp.

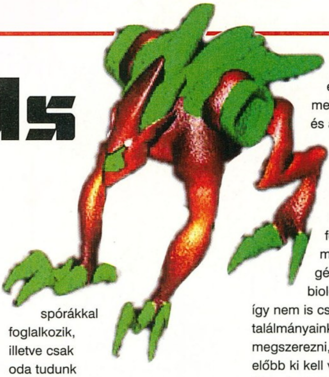
- NHL '98
- Actua Ice Hockey

82%

Sokáig vártunk rá.. Megérte.
Unreal
Egy lezuhant űrhajó. Egy idegen bolygó.
A legénység és a fogolytársaid halottak.
De nem a baleset miatt...
100
963
Magyarországon hivatalosan forg mazza az EcoBIT Multimédia Kft. Minden jog fenntartva!
1998 © Epic Megagames 1998 t Interactive - 1998 © EcoBIT Multimédia Kft Budapest
Információ: EcoBIT Multiméd 77 Budapest Wesselényi u. 25 Tel.:(1)-351-3078

Warbreeds

Egy kis mutáció



Valahol egy távoli galaxisban... Akár így is kezdődhetne a Red Ord játékának introja, azonban ez egy kicsit megtévesztő lenne, hiszen semmi köze nincs az alkotásnak a Star Wars univerzumhoz. A kezdés mindössze azért lenne célszerű, mert

én régen találkoztam olyan játékkal, mely ennyire más, mint a már unalomig ismert real-time stratégiai áradat, amit a C&C megjelenése indított el. Persze ez még nem jelenti azt, hogy jó is ez a játék, azonban határozottan dicséretes az a törekvés, hogy új ötletekkel álljanak elő a fejlesztők. Márpedig itt minden új lesz, hiszen egy teljesen képzelet szülte világba vezet el minket a program. A furirisztikus környezet és a figurák mind azt sugallják, jó lesz vigyázni, itt bármi megtörténhet.

Márpedig meg is történik természetesen. A kissé zagyva intro és a kézikönyv homályos és megkavart bevezetője után nyugodtan rátérhetünk a lényegre, vagyis arra, hogy miként irthatjuk ki a nekünk nem szimpatikus faj egyedeit, hiszen természetesen erről van szó a játékban. Mint minden hasonló stílusú játékban, itt is csak akkor tudunk bármit csinálni, ha termelünk is. Speciálisan itt energiát kell előállítanunk. Az energia azonban egy ilyen környezetben is különleges: elültetett spórák szolgáltatják. A spóráknak 3 faja létezik, a pods lassabban terjed a szabad területeken, azonban táposabb energia szempontjából, a spores sokkal gyorsabban nő, de persze nem szolgáltat annyi energiát. A harmadik ultimate típussal csak multiplayer módban találkozhatunk. A Crop Landnak nevezett területekre tudunk csak spórát elhelyezni. Az épületeink felhúzását a Refineriessel kell kezdeni, hiszen ez alakítja át a spórák enrgiáját. Az erőmű a hatósugarában (mozgó kör) levő spórákkal foglalkozik, illetve csak oda tudunk épületet építeni, ahol el is tudja látni energiával. Ezt később javíthatjuk az energiaátjátszókkal, ezeknek több fajtája is létezik. Minden épületünket a Shaman nevű kis teremtmény építi, (így eléggé vigyáznunk kell rá), de csak akkor, ha elégséges energiával rendelkezünk az épület felhúzásához. Ha ki kell kapcsolnunk egy épületet, akkor vigyázzunk, mert folyamatosan romlik az állaga, egy idő után megsemmisül. Természetesen egyszerre több Shaman is építhet egy épületet, ugyanez igaz a javításra és az upgrade-re is. Minden egyes teremtményünket meghatározza a felépítése és a fegyverzete. Persze induláskor ezek még eléggé egyszerűek, azonban később egy-két furmány segítségével alaposan feltápolhatjuk őket. Mivel minden a géntechnológiára és a biológiára épül a játékban, így nem is csoda, ha az új találmányainkat úgy tudjuk megszerezni, hogy az ellenségből előbb ki kell vonnunk a genetikai állományt. Erre csak úgy képes a Shaman, hogy építünk egy Gene Collectort, majd a Shamant elküldjük egy nem túl régi ellenséges tetemhez (értsd: friss hús :)), majd begyűjtetjük vele a dolgokat. Az alapokon kívül szinte csak így tudunk majd fejleszteni bármit is. A teremthető lények számát a Psi Towerek száma határozza meg, mivel elég buták a lényeink, ezért csak megfelelő mennyiségű toronnyal tudjuk kordában tartani őket.

Teremtményeink mozgatásánál minden szokásos mód a rendelkezésünkre áll, tömöríthetjük őket formációba, lehet védeni velük, mozgáspontokat tehetünk le az útvonalukra. Sajnos az irányítás nem erőssége a programnak, egységeink eléggé rendezetlenül mozognak a képernyőn. Nagyon vigyázzunk arra, hogy több viselkedési formát is be lehet állítani a lényekre, ha nagyon agresszívet választunk, akkor eléggé merészen fognak támadni, ami semmi jóra nem vezet. A harccal kapcsolatban nagyon kevés dolog lesz, amivel nem találkoztunk már, talán csak az egységek tapasztalati pontjainak növekedése jelenthet valamiféle pozitívumát. Egyébiránt viszonylag sok közelharcra kell számítanunk, főleg a játék elején. Persze aztán begyorsulnak a dolgok, előkerülnek a rakéták és egyéb más csúfságok, hogy a feltűnő varázslatokat már ne is soroljam.

A már említett épületeken kívül találkozhatunk még a védelmet szolgáló Turrettel, az Electric Towerrel, a Plasma Cannonnal és a Mine-nal, gondolom, mindenki rá fog jönni a használatukra. Különleges lehet még a Healer, mely felgyógyítja egységeinket, valamint a Warp Device-val, mely teleportációra képes az egységeinkkel kapcsolatban. Utolsónak maradt a Summoner, mely egy nagy hatótávolságú támadó fegyver, igen csinos pusztításra képes.

4 klán népesíti be a bolygót, ahol történetünk játszódik, mindegyiknek megvannak a saját speciális teremtményei. Mivel bármelyikkel is játszunk, maximum 5 (!) fajta lény közül választhatunk, nem lesz különösen nehéz kijelölni a harcnak megfelelőt. A fajok (Tanu, Sen-Soth, Kelka, Magha) erőviszonyai kiegyenlítettek, de arra nagyon kell vigyáznunk, hogy ne maradjunk le a fejlesztésben, mert bizony kellemetlen élmények

leselkedhetnek ránk. Különösképpen nem lettek túlvariálva a teremtmények, hiszen csak földönjáró dolgok népesítik be a bolygót. Ami egy kis változatosságot hozhat a teremtmények unalmába, az a felszerelhető fegyverek sokasága. Érdekes módon mindegyik faj ugyanazokat a típusokat használja, így nem okoz majd különösebben nagy gondot a felismerésük. 21 fajta lehetséges variációnk van a felszerelésre, ez bőségesen elegendő lesz minden szituációra. A többsége a stuffoknak lövő fegyver, de akad itt szép számmal közelharcban használatos, sőt a vége felé feltűnik egy-két energiafegyver, sőt gáz alapú muskéta is. Teljesen úgy néz ki, hogy a kevés lényt a használható fegyverek számával próbálták meg egyensúlyozni, mely programozási és grafikai szempontból a készítőknek valóban könnyebbséget jelenthetett, azonban egy idő után zavaróvá válhat az unalomig ismert ábrázolás.

A küldetésekről nem voltam valami jó véleménnyel, nem tudtak épeszű dolgokat kitalálni, nagyon sablonos volt a feladatok többsége. Ebből fakad a játék iránti elégedetlenségem egyik oka is, hiszen nem kéne ilyen egysíkú dolgokat alkotni ehhez a remek lehetőségeket is megcsillantó, jól kitalált világhoz. A hab már csak az a képzeletbeli tortán, hogy eszméletlenül nehézre sikeredtek a pályák. Először csak azt hittem, hogy rossz napon van, amikor nem tudom teljesíteni az első küldetést, azonban a 4. próbálkozás után beláttam, hogy nem erről van. Végül nagy nehezen elkezdtem teljesítgetni a küldetéseket, azonban olyannyira nem ment néha, hogy teljesen elvette a kedvemet a játéktól. Nem mondom, hogy nem kell, hogy egy game erős legyen, de azért a játékosokat legalább az elején egy kicsit sikerélményhez kellene juttatni. Arról nem is beszélve, hogy én ha nem is top stratéga vagyok, de azért pl. egy TA-n kapásból átrohantam, ami ugyebár mérce is lehetne. Na mindegy, itt van a Warbreeds, próbálkozzon mindenki tetszése szerint vele, nekem egy kicsit elment tőle a kedvem.

Bear™

The Tanu

Az első klán, mely megjelent a Yedda-n és kifejlesztette a kolóniáit. Rendkívül intelligens faj, mely intelligenciája meglátszik a kimagasló felderítési és hódítási képességében is. Jó taktikai beállítottságukhoz agresszív viselkedés tartozik. A harcban általában ők kezdeményeznek, ők a támadó fél.

The Sen-Soth

A Sen-Soth kreatúrákra a bizarr megjelenés jellemző, az univerzum legérdekesebb teremtményei. Viszonylag kis termetük nagy intelligenciát és állóképességet rejt magában. A harcban előnyben részesítik a közelharcot, mely remek összhangban van agresszív viselkedésükkel és nagy fokú gyorsaságukkal.

The Kelika

Az alapvetően mocsaras területekről származó teremtmények. Nagyon lassan tudnak csak mozogni nagy méreteik miatt, azonban a közelharcban szinte verhetetlenek. Általában védekező taktikát követnek, de ha mégis támadnak, akkor ezt kis lépésekben teszik, állandóan építve ki a védekezési pontokat.

The Magha

Mindenki veszélyben van egy Magha lény közelében, hiszen a lopakodásra és rejtőzködésre berendezkedett lények lesből és gyorsan támadnak. Mesterek a szabotázsokban és a terrorista merényletekben. Mindezeket segíti, hogy több Magha teremtmény láthatatlan adottsággal rendelkezik.

INFO

- Broderbund Soft.
- Red Orb Ent.
- Stratégia

- P90
- 4MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Warcraft 1-2
- Warwind 1-2

65%

Redline Racer

KAPCSOLJ A HATODIK SEBESSÉGRE!!!

Emlékszem még, nem is olyan rég, játszottam egy gitáron.... +&@@#$'**@$# nyomattam a Test Drive-ot a Szent 64-en, amikor megjött az Accolade motorversenyes programja. Utána azt nyomattam. Profi volt. Imádtam. Talán azóta nem is nagyon játszottam motorversenyes programmal. Biztos voltak múló pillanatok, de semmi olyan komoly, hogy hosszabb ideig lekötött volna a proggi. Szóval, most egy ilyen motorversenyes programról kellene írnom.

Nekem csak annyit mondtak a proggiról, hogy atom grafikája van, nagyon gyors, ugyanazok csinálták, akik a UBI F1-et... Na, akkor már nem lehet rossz - gondoltam.

Az igazság az, hogy nagyon maximalista vagyok. Ha már

kicsengetek 10 rudit egy gameéért, akkor az legyen olyan, sőt, a csomagolása is legyen olyan. Ennek nem olyan. Szerintem ennyi pénz esetén 50-100 forintnak a jobb minőségű papírborítóért bele kellene férni ebbe a 9.990, 10.990 és 11.990 forintos szabvány árba. Itt nem fért bele. Tényleg nagyon igénytelen, mert két kinyitás után olyan, mint a 6szor használt WC papír... Na mindegy.

Szóval itt egy proggi, amit az UBI F1-esek csináltak. Cooool! Miután hazaértem, világossá vált, hogy az UBI csak forgalmazza, és a Criterion Studios készítette. Mindegy, gondoltam. Install...

A program egy szokásos motorverseny. Vannak benne motorok, pályák, és a motorokkal kell a pályákon versenyezni. A Redline Racer csak olyan játékosoknak fog örömet okozni (???), akik rendelkeznek 3D gyorsító kártyával, ugyanis ez a program kimondottan 3D gyorsítóra készült. Azért ez jól hangzik, jó grafikát és sebességet feltételez. Ja. A sebességgel nincs is gond. Mármint a játék mindig teljesen folyamatos, egy röccenés nincs benne, de a sebességérzés nulla. Nem viccelek. Egy elég izmos géppel és egy rivás kártyával a sebességérzés 0. Gyors meg minden, de közel sem jön a Motorhead (egy ideig ezzel fogok példálózni) sebességérzéséhez. Pedig ezt nagyon reklámozzák (mármint az, hogy ultragyors meg ilyesmi).

A grafika nem rossz, de szerintem semmi különleges nincs benne a D3D-hez képest. Egy dolog nagyon idegesített, a Lens Flare effekt egyedi értelmezése. A "karika mintájú fénytörés" egy kissé röhejes.

A másik számomra nagyon idegesítő dolog a motorhang volt. Gondolom, mindenki hallott már speedmotor hangot. Nem piti. Itt ez úgy néz ki, hogy a motor hangja a sebességtől függ. PL. A végsebességnél 7.000-et pörgetve sivítóbb a hangja, mint 1-esben 10.000-et pörgetve. Vagyis a motorhang nem a fordulatszámmal van összefüggésben, hanem a sebességgel (azzal maximum a szélzaj lehetne). Ez azért elég primitív.

Még egy dolog volt, ami nagyon zavart, a program nagyon könnyű (vagy én vagyok motoros fenomén). Csip-csup "le lehet gyakni" az ellenfeleket. Ez azért nem mindig jó. Teljesen hiányzik a versenyszellem.

Sajnos az egész programra a "semmi extra" jellemző, ezért az előbb említett bakik nagyon is szemet szúrnak nekem.

A Redline Racer az első program a mostanában érkező speedmotoros játékdömpingből. Remélhetőleg a többi program azért többet fog nyújtani. Akinek nagyon speedmotor hiánya van, az természetesen el fog tudni vele játszogatni, de semmi extrára ne számítson!

Mr.T.

INFO

- UBI SOFT
- CRITERION STUDIOS
- MOTORVERSENY

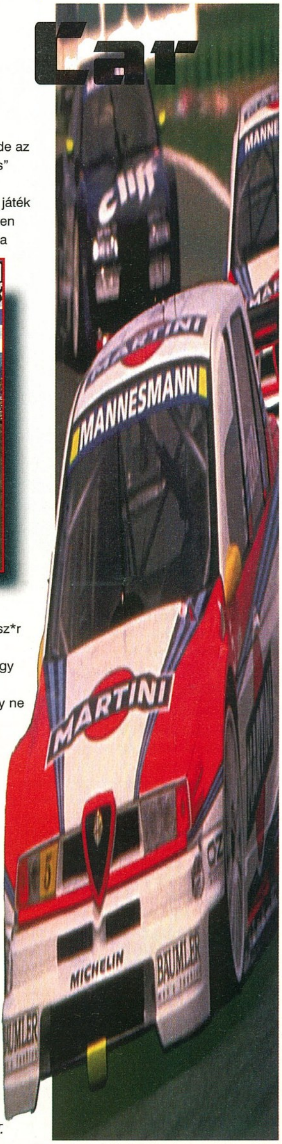
- P133
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

◆ MOTORACER

75%

Sega Touring Car

CHAMPIONSHIP



Az én szememben a SEGA a Sega Rally-val jelent meg a PC-s játékpiacon. A Sega Rally játéktermi változata nagyon atom volt, és amíg nem láttam a PC-set, reménykedtem, hogy lesz közel olyan jó, mint a játéktermi. Nos, szerintem döbbenetesen rossz volt (számomra érthetetlen módon a nyugati magazinok 80-90%-osra értékelték) és a SEGA további próbálkozásai sem ütötték meg nálam a mércét. Kissé szkeptikus voltam tehát amikor megkaptam a PC Sega Touring Car Championship-et.

Természetesen már ismerem a játékteremből programot, és sajna vannak korábbi SEGA-s tapasztalataim is. Ha valaki esetleg nem ismerné, néhány szóban (mondatban) vázolnám miről is van szó.

A Sega „megjátékosította" a Deutsche Tourenwagen Meisterschaft-ot (egyszerűbben DTM), ami hajdanán nagyon népszerű volt az európaiak köreiben. Hála Bernie Ecclestone-nak később ITC-vé alakult (International Touringcar Championship), nemzetközivé téve a korábbi német bajnokságot. Mostmár ITC sincs. Nagy konkurenciát jelentett a Forma 1-nek, ezért Ecclestone olyan szinten változtatta meg a szabályokat, hogy az Alfa és az Opel is kiszállt a versenyből. Annak meg ugye nem sok értelme lett volna, hogy a Merci saját maga ellen versenyez. Szóval most már nemzetközi téren nincs konkurenciája a Forma 1-nek és a nagy zsék (mani) szépen vándorolnak Ecclestone zsebébe (ha esetleg olvassa az újságot, akkor tehet egy szívességet). Szóval a Forma 1 gonosz törpéje hatalmas tábort fosztott meg kedvenc szórakozásától.

Ennyit arról, hogy miért nincs már DTM.

Esetleg korábbi soraimból kivehető volt, hogy az Alfa Romeo, az Opel és a Mercedes versenyzett a DTM keretein belül. Atom volt. Az Alfa a 155 V6Ti-vel, az Opel a Calibra V6-tal, a Mercedes pedig egy AMG C osztállyal. Mind 2.5 literes motorral volt „szerelve" és elég atom (kapcs.ford. - szuper) technikát vonultattak fel. A Calibra 420 LE-s. Nem semmi. Természetesen a játékban szereplő Toyota Supra nem futott a DTM-ben, de csak be kellett tenni egy japán autót is. Mondjuk nem teljesen egy súlycsoportúak, mert a 3 literes, biturbós Supra motorjából könnyen (!!!) ki lehet hozni 600 Le-t. Sőt egy japán tuningcég, a Veilside csinált belőle egy 1000 Le-s (!!!!!) változatot is, ami a Tókiói autó-kiállítás legszebb autójának járó díjat is megkapta. Ez csak egy rövid kitérő volt.

Szóval a korábban említett négy autóval versenyezhetünk a gép vagy egymás ellen. Az autókat PC-s módban (van még egy Arcade is) saját szájízünk szerint is beállíthatjuk. Azt nem mondanám, túl sok beállítási lehetőség van benne, de az is igaz, hogy ez egy „versenyzős" program és nem szimulátor. Azt hiszem, most jön a lényeg. Ez a játék döbbenet. Már mint döbbenetesen halovány. Akiknek tetszett a Sega Rally és a döbbenetesen gusztustalan, gyenge, unalmas sz*r Daytona, annak ez is fog.

Büszkén hirdeti a doboz, hogy P90 a minimum konfiguráció és támogatja az MMX-et is. Azt hagy ne mondjam (írjam), hogy milyen gusztustalan 320x240-ben program. Hatalmas pixelrengeteg és középen egy más színű pixeltömeg (ez az autó). SVGA-ban tűrhető, de itt sem az a nagy durranás. Az MMX-ről meg csak annyit, hogy megnéztem egy sima P200-on is és semmi különbség nem volt az MMX-es és a sima között (sem sebesség, sem látvány terén). Erről ennyit. Ha továbbra is ilyen munkát végez a Sega, akkor szerintem nyugodtan vissza is vonulhatnak. Napjainkban már megtehetnék, hogy feldobnak valamit a 3D gyorsító tulajdonosoknak is. Ezt a programot csak a legrosszabb ellenségeimnek kívánom!

Mr.T.

INFO

- Sega
- Sega
- Autóverseny

- P90
- 30MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Sega Rally
- Screamer 1-2

76%

Jetfighter

FULL BURN

Alig több mint egy éve, 97 márciusában jelent meg az Eidos Interactive kiadásában a Jetfighter sorozat harmadik tagja. A műfaj rajongóinak listáin mindig is előkelő helyet foglaltak el a sorozat tagjai, mivel mindegyiküket az igényes kidolgozás és a jó kezelhetőség jellemezte, mely ez utóbbiról sajnos nem volt állítható. Grafikáját tekintve a többi középkategóriás programmal vetekedett, ezen felül az engine olyan lassú volt, hogy hardware-es gyorsítás nélkül még egy – akkoriban erőműnek számító – 200 MHz-es Pentiumon sem futott normális sebességgel. Hát igen, elkezdtek terjedni a Voodoo-s csodák. Mivel a program egyike volt az első, ilyen támogatással rendelkező játékoknak, minden cég ezen mutat be kártyáinak nagy tudását, ezért lassan divatcikk lett a Jetfighterből. A piackutatási eredmények, a program nagy sikerét mutatták, minek következtében már úton is volt a folytatás, melyet ezúttal is a Mission Studios készített, s neve Jetfighter: Full Burn lett.

A legfőbb különbség a két programban az, hogy míg az elődben renderelt animációk segítségével haladtunk előre a cselekményben, úgy most élő színészek alakítják az általunk irányított hőst, valamint a csapat összes többi tagját. Így egyfajta Interactive Movie-ban lehet részünk, mely nem számít nagy újdonságnak a szimulátorok terén – Top Gun: Fire at Will. Sajnos a programban létező interaktivitás nem áll sokból, nagyjából annyit tehetünk, mint a Wing Commander harmadik részében, ahol is a hajón fellelhető helyeket járhattuk be, illetve más, a történet szempontjából "fontos" emberekkel beszélhettünk, s ezzel nagyjából ki is merült a lista. Természetesen eligazításunkat is filmes formában kapjuk, mely szerencsére elég kimerítő, ugyanis a feladatunkon kívül az összes ellenséges és baráti egység jelenlététől és azok feladatától kezdve, a várható ellenálláson keresztül az összes esetlegesen felmerülő problémáig mindenről tájékoztatnak, nemcsak szóban, de írásban is, ami kezdő nyelvtudással rendelkező pilótáknak igen hasznos lehet - sajnos a filmes részeknél nem lehet a feliratozást bekapcsolni.

Az eddigi Jetfighterekben is fontos szerepet játszott a történet, hiszen ez a mozgatórugója az egész történetnek, mely nem számít valami lélegzetelállítónak: 2006-ban egy óriási olajmezőt fedeznek fel Skandinávia északi partjainál, a Bárents tengernél. Mivel ez a térség az orosz-norvég határhoz való közelsége miatt állandó konfliktusok és viták tárgya, ezért mindkét ország most teljes egészében magának követeli a hatalmas természeti kincset rejtő régiót. A norvégokra soha sem volt jellemző a tétlenkedés, ezért fel is állítanak egy olajfúró tornyot, s megkezdik a térség lehetőségeinek kiaknázását, így hirtelen fellendül az ország gazdasági helyzete. Eközben az Oroszországban uralkodó nyomor sztrájkok sorához és a munkanélküliség megnövekedéséhez vezetett. Az épp hatalmon lévő elnök, Andre Yakhmonov ezért a hadsereg állományának drasztikus csökkentését vezeti be, minek következtében egy kis katonai csoport Alexander Krugov tábornok vezetésével kiválik a moszkvai parlament irányítása alól. Tervük Oroszország gazdaságának felvirágoztatása, melyet a Bárents-tengeri olajmező elfoglalásával akarnának véghezvinni. Természetesen Norvégia mint NATO-tagállam nem kell, hogy egyedül álljon szemben az orosz

csapatokkal; Amerika azonnal bejelenti segítő szándékát.

A programban mindkét hidegháborúban szembenálló fél oldalán bizonyíthatjuk tudásunkat, egyenként harmincöt-negyven küldetésen keresztül. Az amerikai oldalon fő fegyverünk az F-22N lesz, emellett lehetőségünk nyílik még a régebbi F/A-18 irányítására is. Az orosz oldalon a Mig tervezőiroda legújabb csodáját, a Mig-42-t repülhetjük, mely természetesen

kitalált típus. (Itt kell megjegyeznem, hogy a programozók kreativitását az a tény is ékesen bizonyítja, hogy a programban szereplő Mig-42 kísérteties hasonlóságot mutat az egyik Clint Eastwood filmben, a Firefox – Tűzrókában szereplő Mighez.) Fergyvereinket tekintve sok választásunk nincsen, hiszen csak előre összeállított kiosztások közül választhatunk, melyek hatékonyságát a sűrűn szereplő, általában teljesen felesleges üzemanyagtartályok igencsak lecsökkentik. Ezen felül a gépek repülési modelljén semmi nem változott, még mindíg ugyanazt az Arcade repülési élményt adja vissza, mint elődje. A gép kezelőszervei, a műszerek, sőt még a fegyverek is ebbe a kategóriába tartoznak, aminek megvannak a pozitív és negatív tulajdonságai is. A pozitív tulajdonságok közé egy dolgot tudok sorolni, mely inkább személyes jellegű: történetesen azt, hogy az utánégetést fokozatokon keresztül állíthajuk gépünknél, ahogyan azt a valóságban is kellene tenni. Ez az irányítási lehetőség inkább csak régebbi szimulátorokban szerepelt – TFX, Tornado -, a manapság kiadottak legtöbbjében csak a százalékos kijelző mutatja az utánégetés bekapcsolását. Most jönnek a negatívumok. Legfontosabbnak a rakéták kis hatékonyságát tartom, mely először a harmadik részben jelentkezett, s itt is vált legendássá. Egyszerűen képtelenség ötven százaléknál jobb találati arányt elérni, mely az orosz rakétákat illetően még csak csak érthető, de az amerikai AMRAAM-ot tekintve elképzelhetetlen. Másik negatívum, hogy kijelzőnk bár sok van, ezek legtöbbje mind ugyanazt a képet mutatja. Kötelékünk többi gépét összesen három parancs segítségével irányíthatjuk, mely mindent alulmúl a mostani szimulátorok körében.

A Jetfighter III okozta nagy csalódás után reménykedtem, hogy a fejlesztők kicsit magukba szállnak, s valami igazán kiemelkedőt fognak alkotni, ám sajnos ez nem így történt. Az új rész minden szempontból csak újabb csalódásokat okozott, mely a kidolgozás minőségének, a másodrangú szereplőgárdának, valamint a körítés alacsony színvonalának egyaránt betudható. Nem szeretem ezt mondani, de a program ékes bizonyítéka annak, hogy milyen ne legyen egy játék 98-ban.

Tatcom

Gondolom, már sokaknak volt lehetősége valamelyik autós programot egy kormánnyal kipróbálni. Az ember érzete teljes egészében megváltozik, teljesen beleéli magát a játékba - erre utaló jelek, hogy bedől a kanyarokban, előjönnek belőle a különböző vezetési stílusok stb. Ilyen és ehhez hasonló dolgokkal tudja egy jó "örömbot" is megnövelni egy komplex repülőgépszimulátor használatát. Ám nem csak az érzést adja vissza, de még akár a kezelését is megkönnyítheti, ugyanis a legtöbb gyártó kihozta HOTAS rendszerét. (HOTAS = Hands On Thtottle And Stick, vagyis Kezek a gázon és a boton. Nagyjából annyit jelent,hogy a pilótának nem kell a különböző rendszereit a gép kapcsolóival üzemeltetnie, mivel az összes fontosabb feladatot a boton és gázkaron elhelyezett kapcsolók és pointerek segítségével tudja üzemeltetni, s így nem kell a kezét, mondjuk, közelharcbani manőverezés közben levennie akár a gázkarról vagy a botról.) Ilyen rendszerrel egyelőre két joy-gyártó rendelkezik: egyik a ThrustMaster, másik a CH Products. Mindkét cég amerikai illetőségű, és elsősorban "profi" szimulátorosok szokták az általuk gyártott szerkezeteket megvásárolni. Mindkét cég híres, nem kell egyik termék esetében sem silány minőségű dolgokra gondolni, elég csak azt megjegyeznem, hogy a ThrustMaster gyártja az amerikai űrsiklóba is az összes joy formájú irányító eszközt. A CH sem kisebb cég, ám ő csak a "profi" szimulátorosok körében vált híressé kiváló minőségével és tartósságával. Sajnos a CH inkább csak a tengerentúlon vált híressé, köszönhetően a kinti nagy piacnak és a ThrustMaster kicsivel jobb európai piacpolitikájának. A CH termékei, akárcsak a többi gyártóé különböző fantázianevekre hallgatnak, s tudásuk alapján vannak besorolva. A skála legmagasabb fokán az F-16 Fighterstick áll, mely magában is akár jelentkezhetne a HOTAS kategória egy kicsivel leegyszerűsítettebb változataként. Mindent tud, amire szükség lehet - és amit az "ellenfelek tudnak", sőt ennél még egy kicsit többet is. Először is helyet kapott rajta három négyállású és egy nyolcállású HAT Switch, amellyel minden komplexebb rendszer kezelésére, valamint a nézetek közti váltogatásra és kameraszög változtatásra alkalmas. Ezen túl négy darab tűzgombbal rendelkezik, melyek a különböző fegyverrendszerek, féklapok, éjjellátó és egyéb fontos rendszer ki-be kapcsolása között lehet változtatni. Nem elhanyagolhatóak még a talpazaton helyet kapott X illetve Y irányú, a középpont helyét beállító potméterek sem, melyek különböző emelkedési és dőlési tulajdonságokkal rendelkező gépek irányításakor jöhetnek jól. Ami viszont a "non-plusz ultrát" képzi a joy-on, az a throttle controller. Végre egy olyan joy, amihez nem kell külön a legalább annyiba kerülő gázkart megvenni, ám ha megvan, akkor a joy automatikusan azt használja! Ami viszont igencsak elszomorító, az az a tény, hogy szinte semmilyen ellenállással nem bír, vagyis elmozdításakor semmilyen erőhatást nem kell rajta kifejtenünk, így egy komolyabb manőver közben nem lehet igazán érezni, hogy mikor húzzuk túl a botot. Sajnos ez nem csak erre, de még a precíz irányításra is kihatással van, mivel a joy pályájának 1/6-od részéig kitérítve abszolút semmit sem reagál, s így ha finom mozdulaokra lenne szükség, mint például gépágyúzás közben, akkor alig lehet pontosan becélozni az ellenséges gépet. A joy-hoz egyébként jár egy külön software, mellyel Dos-ból és Windows-ból is egyaránt lehet tökéletesen programozni. Ha csak a joy-t használjuk, akkor 20 illetve a hozzá tartozó gázkarral együtt 40 billentyűt illetve billentyűzetkombinációt tudunk gombjaira, kapcsolóira felprogramozni. Külön előnye a joy-nak, hogy alapból támogatja a PS/2-es szabványt, így az ATX-es szabványra épülő gépek egyikéhez sem lesz szükség billentyűzet átalakítóra - nem úgy, mint a ThrustMaster legújabb, legprofibb termékénél, az F22 Pro FLCS-nél. Mindent egybevéve, nagyon profi kis szerkezetről van szó, ám az egyetlen ellene felhozható negatívumon kívül semmi mást nem tudok felróni.

Tatcom

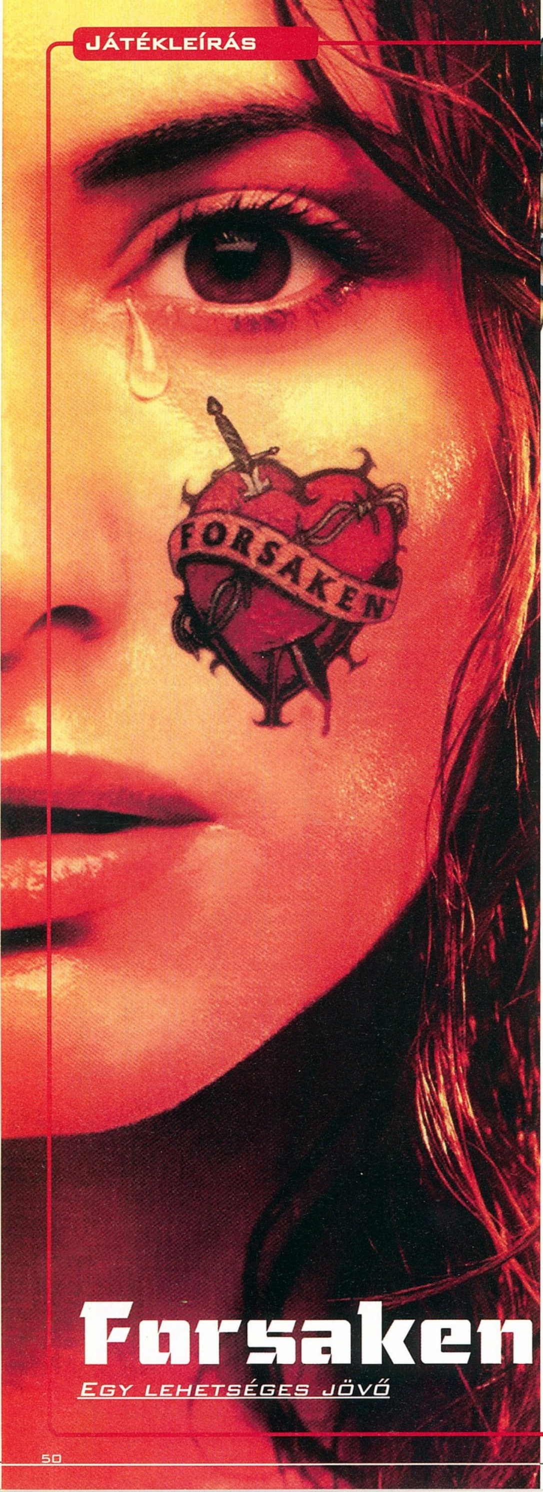
INFO

- Take 2
- Mission Studios
- Szimulátor

- P166
- 45 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Jetfighter sor.
- Top Gun

53%



Forsaken

Egy lehetséges jövő

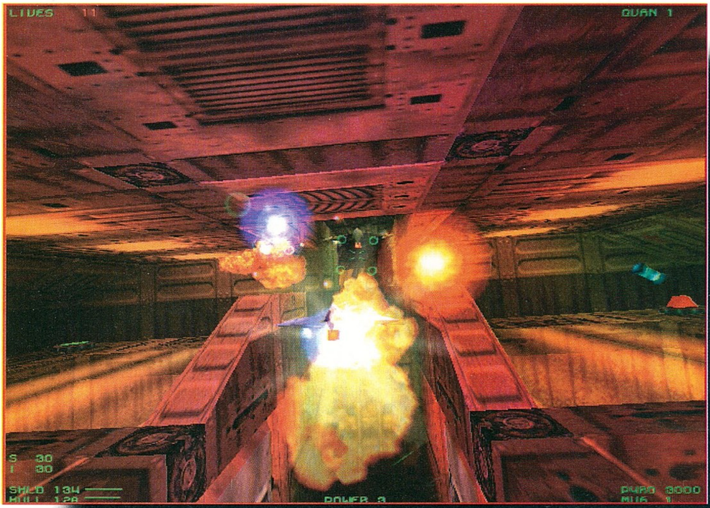
Az emberiség végérvényesen a saját kezébe vette sorsa irányítását...

Az elemi anyag szerkezetének megismerése hatalmas változásokat hozott az emberiség történetében. A nukleáris energia felfedezése szinte határtalan lehetőségekkel kecsegtetett. Sajnos a felfedezést már a korai időszakokban sem csak békés célokra használták fel. A „kísérlet" sikerét több ezer ember halála fémjelezte. A sors fintora - legalábbis ahogyan a Forsaken fikciója elképzeli - , hogy a Föld pusztulását mégsem nukleáris fegyverek bevetése okozta. A tudósok tovább kutattak, keresve az anyag miértjét, és hogyanját. Legvégül ráakadtak arra amit kerestek. Felfedezték azt a módszert, amivel az anyag szubatomi szinten manipulálható. Az új eljárás kipróbálása közben derült ki, hogy az eddig ismerteknél sokkal erősebb energiaforrásra akadtak. Sajnos a számításokba valahol hiba csúszhatott, mivel a fúziós reakció szinte azonnal szabályozhatatlanná vált. Iszonyatos erejű robbanás söpört végig a Földön és a naprendszerben, elpusztítva szinte mindent. A Föld élettelen romhalmazzá vált.

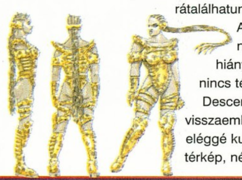
A világűr értelmes lények lakta bolygóira hamar eljutott a Föld pusztulásának híre. A rendfenntartó központi erők azonnal blokád alá vették a Földet, és nyomozást indítottak az eset okának kiderítésére. A lehetőségekhez mérten majdnem minden épen megmaradt értéket elszállítottak, és őrjáratozó robotokat állítottak szolgálatba a fosztogatás megelőzésére. A Földet tiltott övezetnek nyilvánították, amit persze nem mindenki értelmezett úgy, ahogyan kellene. A bolygó ezután vált a kalandorok, bűnözők, űrkalózok, fejvadászok, szabadúszók „paradicsomává". A világűr összes gazembere - aki a fent említett kategóriák valamelyikébe besorolhatónak érezte magát - a Földre jött szerencsét próbálni. Mindenki az itt felejtett értékekre fente a fogát - hátha megtalálja egy olyan bank széfjét, amit nem szállítottak el és nem fosztottak még ki, hátha valamelyik múzeum romjai alatt értékes, épségben megmaradt műkincsekre lelhet. A szerencsepróbálók esélyük növelése érdekében egymást sem kímélték, így a kisebb nagyobb csatározások mindennaposnak számítottak. A játékban egy ilyen szabadúszó pilótaülésében próbálhatunk szerencsét. Hátha mi ütjük meg a főnyereményt, és miénk lehet a mesés gazdagságot hozó zsákmány.

A játék introja kicsit szemléletesebben tárja elénk mindezeket a történéseket, ráadásul olyan szinten realisztikusan, hogy elsőre bele is borzongtam. Ilyen lenne tehát a fényes jövő??? Ha első elképedésünkből magunkhoz tértünk, máris indulhatunk hősünk kiválasztására. Itt mindjárt rendelkezésünkre áll 16 induló, közülük kell kiválasztanunk a legszimpatikusabbat a kényes és viszontagságos feladatra. Ha jobban megnézzük a választékot, akkor láthatjuk, hogy a humanoid kivitelűek mellett akadnak kiborgok és földönkívüli teremtmények is. Bár mindenki azt gondol amit akar, szerintem single player játékra majdnem mindegy, hogy melyiküket választjuk. Multiplayer játéknál valamivel nagyobb súlya van a dolognak, és persze így könnyebben

meg tudjuk különböztetni ellenfeleinket egymástól. A figura kiválasztása után érdemes kissé elidőzni a többi beállításnál is. A kezelőszervek kiosztásán majdnem biztosan változtatni fogtok, de ha rám hallgattok, akkor egy elindított játékot lepauzálva álltok neki billentyűzetet definiálni, mivel így kissé áttekinthetőbb a dolog. Megváltoztatható a járművünk számítógépének hangja is, bár nekem az alapbeállításban szereplő Brenda teljesen megfelelt azzal az állat gépies hangjával (gépnő yeah), a többi hang nem igazán nagy pukkanat. Ha útrakész a verda, akkor irány a pálya! Ja, még valami! Ne szégyelljétek easy-re állítani a nehézségi szintet, mert még azon is lesz szivola rendesen (elfogy a lőszer, letelik az idő).



A pályák igen változatosak, mindig tudnak valami újat hozni (bank széfje, börtönhajó, erőművek, azték templom, stb. szóval nem fogunk unatkozni). A nyugisabb helyeken ráérünk nézelődni titkos zugok után, de akad olyan szint is, amikor időre kell csinálni a dolgot. Ilyenkor nem szabad foglalkozni az ellenfelekkel, csak ami útban van azt lőjük szét. Nagyon fontosak a képernyő felső részén



megjelenő információk, mivel ezek segítenek a továbbjutásban. Sokszor a csata hevében nem lehet észrevenni a kiírt infokat, és alaposan elakadhatunk. Ilyenkor ismét a pauze áldásos segítségét ajánlanám, megkímélhetitek magatokat pár óra idegeskedéstől. Egyre több és több logikai feladvánnyal fogunk találkozni a pályák során, úgyhogy érdemes odafigyelni. Elakadás esetén próbáljuk meg szétlövöldözni a dobozokat, hordókat, esetleg a „gyanús" falrészeket, mert könnyen rátalálhatunk a megoldásra. A játék egyik nagy hiányossága, hogy nincs térkép. A Descentre visszaemlékezve ott eléggé kuszán nézett ki a térkép, néhol nehezen volt áttekinthető, de sokszor segített. Hogy a Forsakenből miért hagyták ki, az számomra rejtély, mindenesetre kapásból bevéshetnek érte egy setét pontot az ellenőrzőfüzetükbe.

A Forsakenben a fegyverek, illetve azok működése lett a legszebben megvalósítva. A lövedékek sokasága hihetetlen színorgiát varázsol a monitorunkra, emellett a fegyverek variálható felhasználhatósága is jól ki lett találva. Ha messziről lövöldözünk, akkor pulsart, lasert vagy transpulse-ot használhatunk. Ha sokan vannak és közel, akkor szórjuk meg őket a suss gunnal, vagy pyrolite-tal, ha pedig csak páran ficeregnek közepes távolságban, akkor egy túltöltött trojax lövedék tökéletesen megteszi a hatását. A rakéta jellegű fegyverek is relatíve jól használhatók, bár itt a legnagyobb jelentősége a solaris célkövetős rakétának van. Zsúfolt helyre természetesen az erősebb titan rocketet ajánlom, sokkal „tisztább" munkát végez.

Most lássuk részletezve az elsődleges fegyvereket:

Pulsar - alapcucc, három szintet tápolható.

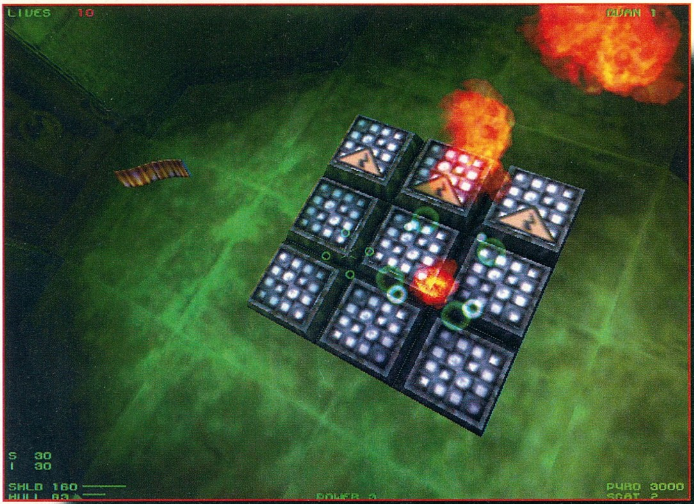
Trojax - elég erős fegyver, közepes tűzgyorsasággal. Speckója a túltölthetőség, amikor egy erősebb lövedéket lő ki.

Suss Gun - nagy tűzgyorsaságú fegyver, kis lövedékek garmadáját köpi ki pillanatok alatt. Igazából csak közelre vagy nagy tömegben jó hatásfokú.

Transpulse - közepes tűzgyorsaságú, nagyon erős plazmafegyver. Lövedéke egyszer visszapattan a falról, ami nagyon jól kihasználható.

Pyrolite - közepes hatótávolságú lángszóró, jó tűzgyorsaságú, igen erős fegyver. Ezzel is lehet pingpongozni.

Laser - nagy hatótávolságú, igen



pontos, halálos fegyver. Tűzgyorsasága közepes.

A MÁSODLAGOS FEGYVEREK

Mug - mezei rakéta, nyílegyenesen halad

Solaris - a klasszikus célkövető rakéta

Gravgon - erős gravitációs teret hoz létre maga körül, odarántva az összes közelében levő hajót.

MFRL - Multipla Fire Rocket Launcher, azaz zsebkatyusa. Kicsi, irányítatlan rakétákat lő ki iszonyatos tűzgyorsasággal. Szűk helyeken halálos.

Scatter - célkövetős rakéta. A célpont összes begyűjtött fegyverét lerobbantja és szétszórja. Igazából multipalyer játéknál gennyes dolog használni.

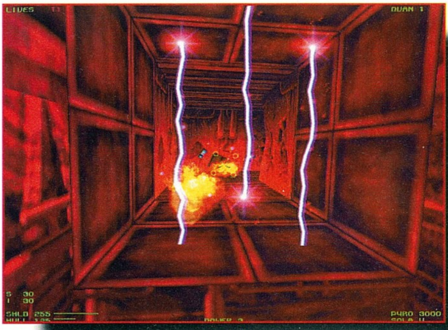
Titan - a nevéből kiderül hatásfoka. Iszonyatosan nagyot pukkan, és ráadásul robbanó repeszeket szór szét a környezetében. Ne maradjunk a hatósugarában!

HARMADLAGOS FEGYVEREK, AZAZ AKNÁK

Purge Mine - hagyományos akna, érintésre robban

Pine Mine - nagyon trükkös akna. Egyrészt letelepítés után a közelébe kerülő ellenséges járművekre tüzet nyit kis rakétákkal. Másrészt közelségérzékelős detonátorral van felszerelve.

Quantum mine - a purge mine erősebb kivitelű verziója, igen nagyot szól...



A felvehető tárgyak igen sokrétűek, és jó sok is van belőlük. Az elsődleges fegyvereket tápolhatjuk Power Pod-okkal 3-as szintig, a Golden Power Pod-dal pedig egy rövid ideig 4-es szintűvé válik minden fegyverünk. Az Orbital fegyverünk tűzerejét növeli, leginkább a Suss Gunnál válik brutálissá. Minden fegyverhez másfajta lőszer kell, ráadásul korlátozott mennyiséget vehetünk csak fel. A rakétákra ugyanez vonatkozik. A járművünk motorjába Nitro-t nyomatva kissé nagyobb teljesítményre ösztökélhetjük, jól jön a sietős pályákon az extra sebesség. Ne hazudtoljuk meg természetünket, az aranyrudakat gondosan szedegessük fel (Hiszen ezért jöttünk, nemde?). A kis kapszulába zárt emberfigura a Reznic Reanimator, amivel egy extra életet nyerhetünk. A játékról még litániákat lehetne írni, pl. a különféle ellenfelek taktikájának kijátszása, titkos pályák helyének felfedése, stb. Igazából már csak egy rövidke értékelésre maradt hely.

A Forsaken sok szempontból kiemelkedő játék, hihetetlenül szép grafikával (3D gyorsítókártya kötelező!!!), jó hangeffektekkel és állat CD-s zenével. Multiplayer szempontból is nagyon élvezetes, de a sebességigények miatt csak LAN-on javaslom a kipróbálását. Ott viszont majdnem olyan jó, mint a Quake. A GURU táborban szerintem lesz egy-két hajnalig tartó Forsaken meccs.

SakmaN

- ● ACCLAIM
- ● PROBE
- ● 3D AKCIÓ

- ■ P133
- ■ 50 MB HD
- ■ 16 MB RAM
- ■ SVGA
- ■ 4x CD
- ■ SB COMP.

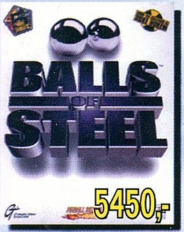
- ◆ DESCENT 1-2
- ◆ TERRACIDE

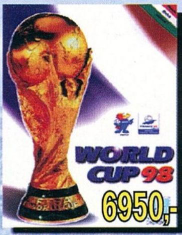
90%

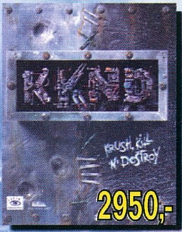
CD GALAXIS

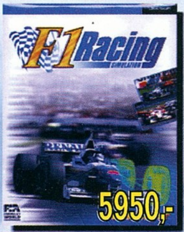
Üzletünk címe: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál utca 8. (a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

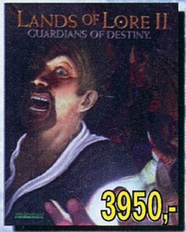
HŰSÍTŐ NYÁRI AKCIÓK!

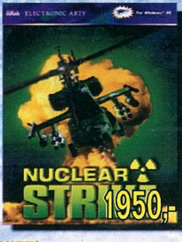












ÍZELÍTŐ KÍNÁLATUNKBÓL – TELJES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJ MINKET!

3 Koponya	1 950
3D Ultra MiniGolf	5 950
3D Ultra Pinball 3	5 950
7th Legion	4 950
Abe's Odyssey	4 950
Addiction Pinball	7 950
AH 64D Longbow	4 950
Andretti Racing	4 950
Armored Fist 2	4 950
ATF	4 950
Balls Of Steel	5 450
Beasts & Bumpkins	1 950
Black Dahlia	10 950
Blade Runner	5 950
Blaster!	3 450
Broken Sword	4 950
Broken Sword 2	8 950
Carmageddon Mission	2 950
Champ. Manager 2 97/98	7 950
Commandos*	9 950
Creatures	1 950
Croc	4 950
Daggerfall	3 950
Dark Omen	5 950
Dark Reign	4 950
Deadlock 2*	5 950
Deathtrap Dungeon*	9 950
Death Rally	3 950
Diablo Mission: Hellfire	5 950
Die Hard Trilogy	4 950
Dreams To Reality	4 950
Duke Nukem 3D	4 950
Duke Nukem Kill-A-Ton	11 950
Dune 2000*	8 950
Dungeon Keeper + Mission	4 950
Earth 2140	5 950
Egypt 1156 BC	9 950
Extreme Assault	4 950
F1 Racing	5 950
F-15 (Jane's)	7 950

F-22 Lightning 2	4 950
FA-18 Korea	6 950
Fallout	7 950
Fighting Force	7 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps Gold	5 950
Forsaken	6 950
Forgotten Realms Archives	9 950
Frontline Fighters 3Dfx	9 950
Gamer's Jackpot (30 játék)	6 950
Gabriel Knight 2	5 950
Gettysburg!	3 950
Gold Games 2 (24 játék)	6 950
Grand Prix 2	5 950
Great Battles Of Caesar	4 950
Harvester	3 950
Heroes Of M&M Compend.	11 950
Hexen 2	4 950
Hexplore	9 950
Hupikék Törpikék	5 950
Ignition	2 950
Imperium Galactica	4 950
Incoming	9 950
Incubation	3 950
Incubation Wilderness Miss.	4 950
Industry Giant*	10 950
Interstate 76 Nitro Riders	6 950
Jack Orlando	4 950
Jazz Jackrabbit 2	7 950
Jedi Knight Mission	2 950
KKND	2 950
KKND Extreme	4 950
Lands Of Lore 2	3 950
Little Big Adventure 2	2 950
M1 Tank Platoon 2	9 950
Magic The Gathering	4 950
Master Of Orion 2	4 950
MegaPak 5	4 950
MegaPak 7	8 950
MegaPak 8	8 950

Might & Magic 6	11 950
Monkey Island 3	10 950
Mortal Kombat 3	4 950
NBA Live 98	7 950
Need For Speed 2 SE	3 450
NHL Hockey 97	3 950
NHL Hockey 98	9 950
Nuclear Strike	1 950
Panzer General 2	10 950
Pax Imperia	3 950
Perfect Assassin	2 950
Pete Sampras Tennis	4 950
Phantasmagoria	5 950
Phantasmagoria 2	6 950
Plane Crazy	7 950
Police Quest: SWAT	5 950
Postal	4 950
Power Chess	4 950
Powerboat Racing	8 950
Privateer 2: Darkening	4 950
Quake	4 950
Quake 2	7 950
Quake 2 Miss.: Reckoning	7 950
Queen: The Eye	2 950
Rebellion	9 950
RedLine Racer	5 950
Redneck Rampage	4 950
Redneck Rampage 2	7 950
Rise & Rule Of Ancient Emp.	4 950
Sam & Max + DOTT	5 950
Screamer 2	4 950
Screamer Rally	9 950
Sensible Soccer 98*	9 950
Seven Kingdoms	5 950
Shadows Of The Empire	4 950
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	4 950
Sim Safari	3 950
Soldiers At War	9 950
Star Trek: Generations	4 950
Starship Titanic (D. Adams)	10 950

Starcraft (eredeti angol verzió)	8 950
Streets Of Sim City	2 950
Super Bubsy	4 950
Syndicate Wars	3 950
Team F1	4 950
TerraNova	3 950
Test Drive 4	5 950
Tex Murphy: Overseer	10 950
Theme Hospital + SC 2000	9 950
Theme Park	4 950
TOCA Touring Car	9 950
Tom Clancy SSN	3 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Toonstruck	4 950
Total Annihilation	9 950
Total Annihilation: Core Cont.	5 950
Touche (magyar)	3 950
Turok	5 950
Ultim@te Race Pro	7 950
Ultimate RPG Archives	9 950
Ultimate Soccer Manager 98	9 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal*	6 950
Urban Runner	4 950
US Navy Fighters 97	4 950
Wing Commander 3	4 950
Wing Commander 4	4 950
Wing Commander 5	4 950
World Cup 98	6 950
World League Soccer 98*	9 950
Worms 2	6 950
X-Files The Game*	5 950
X-Files Multimedia	4 950
X-Wing vs TIE Fighter	9 950
X-Wing vs TIE Fighter Mission	2 950
Xenocracy*	7 950
Z+Mission	5 950

* Megjelenés alatt

ÁRAINK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK.

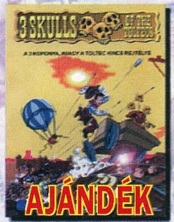
RENDELD MEG MA, JÁTSSZ VELE HOLNAP – CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

INGYENES VÁSÁRLÓI KÁRTYA!

Ha tetszenek az extra kedvezményes áraink, akkor itt az ideje, hogy a jövőre gondolj! Most INGYEN és AZONNAL megszerezheted exkluzív TÖRZSVÁSÁRLÓI kártyánkat,

- ha elhozod magaddal ezt a hirdetést a boltunkba,
- vásárolsz egy programot fantasztikus kínálatunkból,
- és kitöltöd a hozzá kapott regisztrációs lapot.

És ez még nem minden!



Ha egyszerre két programot veszel nálunk, akkor megajándékozunk az alábbi programok egyikével:

3 KOPONYA
Ecstatica, Destruction Derby, Wipeout

Eredeti, TELJES változatok!

Dune 2000

Klasszikusok új köntösben

Az utóbbi néhány hónapban divat lett elővenni a régi, jól bevált játékokat, leporolni őket, ráadni egy szép új köntöst, majd eladni a fanatikusoknak. Két nagy játék is meg fog jelenni a közeljövőben, mindkettő a Virgin szárnyai alatt. A Start Wars:X-Wing Collector's-ról már írtunk egy keveset, de szerintem a játékosok nagy része inkább a Dune 2000-et várja türelmetlenül. Még emlékszem azokra a régi szép időkre, amikor a Dune 2 volt a menő a 386-osomon, s nem is nagyon akartam mással játszani. Ez a program volt az atyja a real-time stratégiáknak, de a játék hangulatát még csak nagyon kevés klónnak sikerült elérnie. A cikk írásakor (június 12.) még egy hónap hátravan a megjelenésig, de szerintünk nem árt minél több információt közreadni a játékkal kapcsolatban. Sikerült egy interjút készíteni az Dune 2000 project egyik oszlopos tagjával, Luis Petersonnal.

Következzen a legtöbbet feltett kérdés, mikor fog megjelenni a Dune 2000?

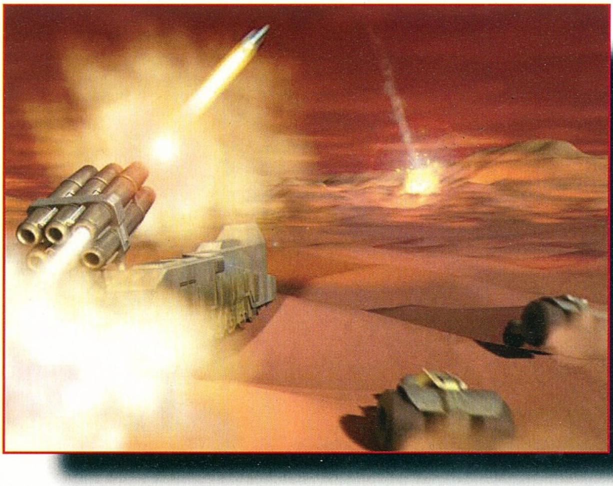
Ha a gyártógépsorok nem döglenek be, akkor július végére már a boltokban lehet a játék.

Az eredeti zene sokunk kedvence volt, ki fogja komponálni a Dune 2000-ét?

Sietek mindenkit megnyugtatni, Frank Kleplacki írta az eredetit, s ő fogja ezt is. Egyébként sok részt átvettünk a Dune 2-ből, felújítottuk, majd betettük a Dune 2000-be.

A Dune 2 egy teljesen új játék vagy csak egy update-lt verzió?

Egy kicsit mindkettő. A célunk az volt, hogy a fiatalabb generációval is megismertessük a Dune 2 világát, de mindezt már egy fejlettebb technikai színvonalon. Azt hiszem, tökéletesen sikerült mindkét feladat.



Mennyire kapcsolódik a játék az eredeti könyvhöz vagy a filmhez?

Mint ahogy a a Dune 2-ben, itt sem követi a játék végig Paul Atreides életét. A készítők azonban lelkes Dune rajongók, s ezért rengeteg apró részlettel egészítették ki a programot. Most már sokkal többet megtudhatunk a mentátokról, a császárról és a Bene Gesserit boszorkányokról.

A cselekmény sivatagi környezetben fog játszódni. Milyen eszközökkel teszik változatosabbá a küldetéseket?

Nagyon odafigyelünk a részletekre. A harcmező tele lesz fotorealisztikus tereptárgyakkal, melyek rendkívül részletesek lesznek. Az eredmény lenyűgöző. A dolog másik oldala az, hogy harc közben senkinek sem lesz ideje a terepet nézegetni. A játék előrehaladtával új elemekkel bővül a paletta, tehát még a program végére is marad bőven felfedeznivaló.

A Dune 2 egyik legnagyobb dobása az volt, hogy a három oldal teljesen különböző irányba fejlődött.

Lesz e további differenciálódás a három ház között?

A Dune 2000-ben ugyanazok az egységek lesznek, mint az eredetiben. Nem akartuk megváltoztatni az erőviszonyokat, mindhárom oldalnak megvannak a gyenge és az erős oldalai. A Harkonnen csapatok csak a tűzerőt és a páncélozottságot tartják szem előtt. Az Ordosok birtokolják a leggyorsabb egységeket, ők inkább elmenekülnek, ha túlerő közeleg. Az Atreidesek képviselik az arany középutat, közepes tűzerő, jó sebességgel. Ezzel a módszerrel elértük, hogy az emberek ne csak az egyik házzal játsszák végig a programot, hanem mindhárommal.

Meglévő engine-t használ a program vagy pedig egy újat?

A Dune 2000-hez egy teljesen új engine-t fejlesztettünk ki. Sok mindent átvettünk a Red Alertből, de lesznek olyan újítások is, melyek csak a Dune 2000-ben fognak szerepelni.

Ellentétben a Red Alerttel itt már három oldal harcol egymás ellen. Milyen eszközökkel lesz az egyensúly fenntartva a többjátékos pályákon?

Nagyon odafigyelünk erre. Csak akkor adjuk ki a kezünk közül a játékot, amikor biztosak vagyunk benne, hogy tökéletes az egyensúly a három ház között. (Ez lehet a lehetséges csúszás egyik oka.)

Miért kellett újra elkészíteni a Dune 2-t?

Tartoztunk ezzel a játékosoknak. A Dune 2 láz nem csillapodott az évek során. Mindenki újra akarta

játszani a küldetéseket, de szebb grafikát és többjátékos üzemmódot is szeretett volna mellette. Most megkapják.

“Egy csecsemőnek minden vicc új.” Az új játékosoknak most lehetőségük lesz játszani ezzel a remek programmal.

Gondolom a játék 256 színű VGA garfikája felújításra kerül?

Természetesen új köntöst kapott a játék. A táj teljesen élethű lesz, 16 bites színmélységben. Gondoltunk azonban azokra is, akiknek a gépe még nem erőmű. Opcionálisan választhatunk 8 bites színt is, melynek eredményeképpen felgyorsul a játék. Persze az igazi a 65000 szín, itt láthatjuk igazán, mire is képes ez az új engine.

Az egységek és az épületek kinézete is újra lett tervezve. Most már nem csak színről tudjuk megkülönböztetni az egységeket. Új effektek is megjelennek a Dune 2000-ben. Dinamikus fényhatások, részecske megjelenítés, átlátszó füst…

Grafikailag lenyűgöző lesz, ezt megígérhetem.

Lesz e változás a történetben?

Az egész sztori újra lett írva. Az eligazításokat profi FMV jelenetekkel színesítettük, melyek remélhetőleg a még az anti-mozi rajongókat is elkápráztatják.

Milyen színészek szerepelnek az FMV jelenetekben?

A legismertebb az Atreides Mentát lesz, John Rhys Davies. Őt az Indiana Jones filmekből (az egyiptomi régész) és a Sliders sorozatból (a professzor) ismerhetjük.

Milyen új egységekkel bővül a játék?

Az összes régi egység visszatér, de két új csapattal bővült a paletta. Lesz egy mérnök, aki az ellenfél épületeit foglalja el, s lesz

egy doboló, aki a homokférgeket tudja egy adott helyre elcsalogatni. Sajnos irányítani nem tudja, de azért nem árt, ha az ellenfél harvesterei körül ólálkodik, s a mieinket békén hagyja.

Hány küldetés lesz a játékban?

Összesen 27 misszió lesz, minden háznak 9. Ez elsőre nem tűnik soknak, de a tervezők most dolgoznak azon, hogy kifejlesszék a többi ház alternatív küldetéseit. Így sokkal nagyobb kedvük lesz a játékosoknak újra játszani a missziókat.

És mi lesz a homokférgekkel?

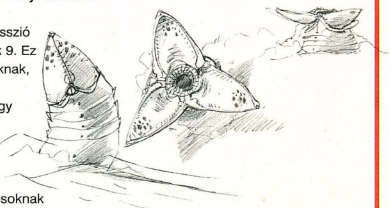
Igen, a férgek visszatérnek! Vadabbak és veszedelmesebbek, mint valaha, de hála a dobolóknak van ellenük ellenszer. Csak az öngyilkosjelöltek támadják meg őket.

Mi van a Fremenekkel és a Sardaukarokkal?

Az Atreidesek, hozzáértő vezetés mellett, szövetséget köthetnek a Fremenekkel. Ezek az egységek gyorsak, erősek és nagyon nehéz megsemmisíteni őket. A későbbi küldetésekben megjelennek a császár elit katonái, a Sardaukarok is.

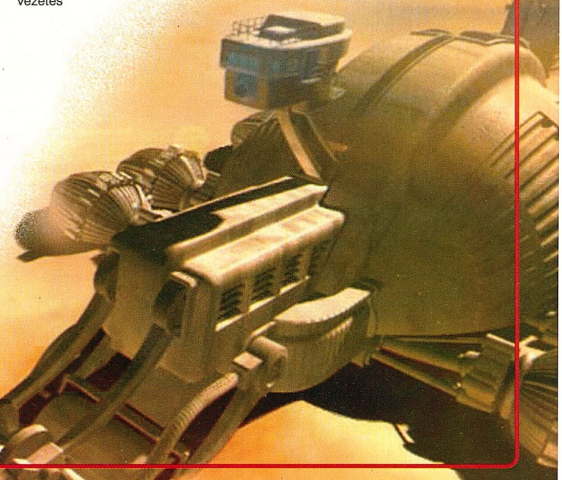
Mekkorák a térképek?

Változó a méret, de a legnagyobb 128x128-as lesz. Ez durván akkora, mint a Red Alert mega térképe.



Most már csak ezt a hátralévő hónapot kell valahogy kibírni. Természetesen mindent elkövetünk egy arany Dune 2000 megszerzésére, remélem, sikerül.

Mocsy



M1 Tank Platoon II

OLYAN JÓ SZIMULÁTORNAK, MINT AZ M1-ES TANKNAK!

Hát ez is megtörtént. A jó öreg M1 Tank Platoon-t is elérte a folytatás öröme. Még emlékszem Amigán az első részre. Az egyik kedvenc kiadóm volt a MicroProse. Gunship (C64), Pirates (Amiga), F19, hogy csak a legnagyobb élményeimet említsem. Viszont az M1 Tank Platoon sehogy sem tetszett. Elég béna lassú volt a program is, meg valahogy nem volt szimpatikus.

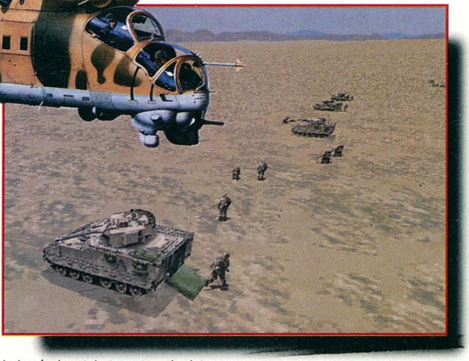
Mindezek hozzájárultak, hogy fenntartással nyugtázzam Mocsy korábbi bemutatóját.

Aztán még mindig törölgetem a port az államról. Az első benyomásomat rögtön meg is osztom, ne kelljen a cikk végén keresgélni. Grafikailag valami eszméletlenül jól néznek ki a tankok. A lánctalp mozog a tank alatt, ahogy kell. A tank belsejében minden teljesen egyezik egy eredeti M1-essel, ahogy kell. A nézetek görgetése teljesen folyamatos és röccenésmentes egy P166-on 3D kártya nélkül!

Ez nem egy arcade szimulátor, úgyhogy a legjobb ha mindjárt az elején beiratkozunk a Harci Kollégiumba. Ez egy rahedli szöveget tartalmazó elméleti kiképzést nyújt, ami ne feledjük, nem azonos a „B" kategóriával.

Amennyiben ezt inkább kihagynád, akkor próbáljunk meg együtt képbe kerülni egy harckocsi szakasz irányításával.

Először is nézzük, hogy a Nagy Ellenség eltűnésével milyen helyszíneken tehet szert gyakorlatra egy NATO harckocsizó. Az első mindjárt a Nagy Ellenség feltámasztásával jön létre, amint az Orosz/Ukrán hadsereg megtámadja Lengyelországot. A következő kicsit arrább Moldova.



Persze nem maradhatnak ki az arabok sem. Líbia megtámadja Egyiptomot, valamint megismerhetjük Szaddam Husszein és a 40 M1-es történetét.

Végül pedig Kínaiak és Oroszok közé kell beékelni magunkat.

A lényeg ami kitűnik a helyszínekből és a résztvevők összeállításából, hogy a szembenálló fegyverzet mindegyikében ott van Szergej Szergejevics és Vlagyimir keze munkája.

Az egyéni játékok esetében választhatunk a hadjárat és az egyedi küldetés között. Bár a hadjárat is remek dolog, az egyedi küldetésekből is akad jó néhány amellett, hogy választhatunk véletlen küldetésgenerálást, ami a régebbi MP szimulátorokban elítélendő módon az egyetlen lehetőség volt.

Az eligazítás szövegén látszik, hogy komolyan figyelembe vették a fejlesztés során tanácsokat adó tucatnyi katonatiszt szavait. Az első feladatunk a taktika megtervezése lesz, amit az IVIS nevű fedélzeti számítógépen a szakasz parancsnok személyében teszünk meg.

A csapat általában kettő vagy több szakaszból áll, a feladatnak megfelelő összeállításban. A gyalogságot szállító Bradley-k és a többi páncélozott egység nagyságrendekkel sebezhetőbb az M1-eseknél. Az útvonal és a formációk beállításánál ezt vegyük figyelembe.

Fontos az is, melyik oldalunkat mutatjuk az ellenfélnek. A Sivatagi Viharban is bizonyították az Abrams-ek, hogy szemből szinte sebezhetetlenek. A leggyengébb pontjuk viszont a hátsó rész, illetve a lövegtorony teteje.

A tervezés után indulhatunk is. A legtöbb időt a parancsnok műszerei előtt és a lövegkezelő helyén fogjuk tölteni. A cél meghatározását két műszer is segíti.

GPS (A LÖVEGKEZELŐ ELSŐDLEGES CÉLZÓJA)

Ez a rendszer lehetővé teszi, hogy a miénk legyen az első találat. Fixen a toronyra szerelve, az általa meghatározott célra azonnal tüzet nyithatunk. Tízszeres nagyítást tesz lehetővé, ami az infravörös (HEAT) móddal kiegészítve minden

GALÉRIA

Szerencsére nemcsak az első részt múlta felül. Ezek grafikailag a legjobban kivitelezett harcieszközök, amiket eddig tank szimulátorban láttam.

körülmények között biztosítja az észlelést.

Ha elhagyjuk a lövegkezelő munkahelyét, akkor az automatikusan rááll egy célra és követi azt.

A GPS nézetét a parancsnok is követheti, de neki van egy másik rendszere is.

CITV (A PARANCSNOK FÜGGETLEN KERESŐJE)

Ez a műszer szintén a tornyon helyezkedik el, de attól függetlenül 360°-ban keresheti a célokat. Tehát amíg a lövegkezelő végzi a dolgát, a parancsnok a CITV segítségével kiszúrhatja a legfenyegetőbb célpontot, majd a Gun LOS kapcsolóval a tornyot hozzáigazíthatja az új célhoz és máris mehet a tüzelés.

A parancsnok helyén az IVIS-nek is láthatjuk a képernyőjét, de a

parancsok kiadásához csak teljes képméretbe használhatjuk.

A fő löveget három gépágyú egészíti ki, amelyek elsősorban a gyalogság támogatására használhatóak. A segédágyú a lövegkezelő hatáskörébe tartozik. Ezzel az elénk kerülő járművek nagy része elintézhető, nem szükséges, hogy a páncéltörő lőszert fölöslegesen pazaroljuk.

A torony tetején a parancsnok és a lövegtöltő kezeli a másik kettőt. A közel merészkedő repülőkben is komoly veszteségeket okozhatunk ezekkel.

Többféle támogatást is igénybe vehetünk, a tüzérségtől a légierőig. A légierő hajlamos igen komoly eszközökhöz nyúlni, ezért soha ne kérjük túl közel hozzánk beavatkozásukat.

A küldetések sikeres teljesítésével pontokat kapnak az egyes katonák, ami előléptetésükhöz kell. A szakasz tagjai állandóak, mindenki egyéni fényképpel és névvel. A katonákat és a szakasz tankjait is átnevezhetjük, hogy közelebb álljanak hozzánk.

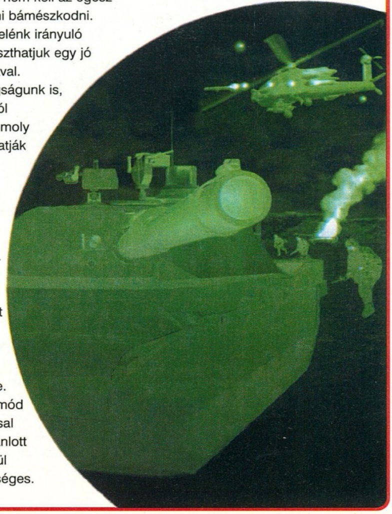
Nem volt még szó a vezetőről, akinek a munkahelyéhez nem is tartozik külön képernyő. A kurzormozgató billentyűkkel bárhonnan adhatunk neki utasításokat, de általában elegendő, az IVIS-en meghatározni az útvonalat, a sebességet és a formációt. Nagyobb sebességet csak teljes biztonságban és gyors helyzetváltoztatáshoz célszerű alkalmazni, mivel a hirtelen leállások alkalmával a formációt újra fel kell venni. Az ezzel járó forgások csak sebezhetőbbé teszik a szakaszt.

A terep adta lehetőségeket is gondosan használjuk ki, ami a rejtőzködésben és a megfigyelésben is segítséget nyújt. Egy dombtetőről jó kilátás nyílik, de nem kell az egész szakasszal odaállni bámészkodni.

A többirányú felénk irányuló támadást is megoszthatjuk egy jó pozíció elfoglalásával.

Ha van gyalogságunk is, használjuk őket. Jól elhelyezve őket komoly rakétatűzbe boríthatják a tankokat. A települések védelmére és megtisztítására is ők a legalkalmasabbak. Ha elvégezték feladatukat, küldjük vissza őket a biztonságosabb Bradley-be és már indulhatnak is a következő területre.

A multiplayer mód néhány fenntartással játszható. Nem ajánlott Interneten keresztül játszani, bár lehetséges.



Gondolom az átviteli sebességgel lehet probléma.

A játék játszható úgy is, hogy megoszlik a szakasz a játékosok között, ami nekem sokkal jobban hangzik, mint egy deathmatch. Emellett lehet egymás ellen is játszani, ahol azonban az Orosz technikával komolyabb kihívás a győzelem. (Vajon egy T90 Tank Platoon-ban is így lenne?)

A játék grafikailag telitalálat. A hangok is teljesen részletesen visszaadják egy tank belsejének zűrzavarát. A 3D kártya tulajok is örülhetnek, mert náluk még szebb lesz, mint a mellékelt képeken, amik nélküle készültek.

A játék hangulatát jól emelik a video betétek, amelyek a hadjárat küldetései előtt, valamint a gyakorló bázisokon láthatóak.

A kezelés is jól eltalált, nincs túlbonyolítva és még látványosak is a munkahelyek.

Az M1 Tank Platoon2 tovább öregbíti a MicroProse hírnevét, úgyhogy nyugodtan ajánlhatom minden szimulátor rajongónak!

Lázi

INFO

- MICROPROSE
- MICROPROSE
- SZIMULÁTOR

- P166
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- ARMORED FIST 2
- IPANZER 44

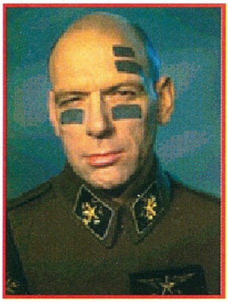
89%

Xenocracy

A TOTÁLIS DUPLACSAVAR

Bevezető helyett

Sokat gondolkodtam azon, hogy hogyan is kezdhetném el ennek a cikknek a bevezetőjét, de mivel ezzel a szerencsétlen mondattal már meg is történt, nem is fogyasztom tovább a drága papírfestéket. Először úgy hittem, hogy ezt a cikket lesz a legnehezebb megírni, mivel a telefonon beharangozott játék máshogy szólt. No de tényleg! Legalább is én első pillanatban nem



ilyen jellegű játékra gondoltam, mint amilyennek fel lett tüntetve. Innen ez az óriási csalódás a részemről. Mikor az igen tisztelt nagyhatalmú GURU-s művezető kolléga (nevezzük csak Mocsynak) felkért a játék tesztelésére, csak a borítók alapján a világra – és így feléje is – kitekintő képekre hagyatkozva annyit mondott, hogy van itt egy kitűnő lövöldözős játék, űrhajós akció, 3Dfx, nVIDIA Riva 128 meg minden. Két oldal kéne. Nem probléma, ha annyira jó, mért' ne?

Első kísérlet

A CD-hez adott nagyon, sőt túlságosan is igényesen elkészített papírprospektust végignézve ledöbbentem. Ez minőségben nagyon hasonlít a Forsakenhez. Jobban megnézve a készítők által a stratégia/akció játékkategóriába sorolva már másik programok jutottak eszembe: Battle Zone, Uprising, Armor Command. Úgy látszik, minden cég megpróbál valami új, de ugyanakkor mára már agyoncsépelt dolgot kihozni magából. Ezt már Chris és Sakman kolléga urak is észre vették, sőt a múltkori újságban szóvá is tették. A problémák már az installálással kezdődtek. A winyómon 130 MB szabad hely volt. Elindítva a Setupot és a 73 MB helyet igénylő install verziót kiválasztva sajnos két perc nyüglődés után meg kellett állapítanom, hogy rosszul tanultam a számokat az általános iskolában. Miért? 94 %-nál leállt az installálás, majd egy üzenet jött, hogy "Figyúj, haver, nincs több hely a keménydiszkeden!". Ez igen! Mi lett volna, ha a 301 MB helyet igénylő lehetőséget kérem? Új winchestert kell vennem? Hogy is van ez? - mondaná az egyik tévés műsorvezető (nem művezető!).

Második kísérlet

Szóval miután második nekifutásra sikerült felinstallálnom a játékot, a főmenü jelentkezett be. Elsőnek a videókártyát akartam beállítani. Sajnos tudomásul kellett vennem, hogy a Voodoo 2-őm nincs számon tartva Simiséknél. Egyébként van Direct3D és MMX támogatás is. Megjegyezném, hogy a játékot kipróbáltam az AGP-s nVIDIA Riva 128-ammal is, de különbséget nem láttam. Talán csak annyit, hogy bizonyos üzeneteket tényleg nem láttam, de ez lehet, hogy csak driver probléma volt.

Hálózatban akár még nyolcan is játszhatják a játékot. Ekkor egy kicsit a X-Wing vs. Tie Fighter jutott az eszembe, hiszen Deathmatch, Teamplay és Base Defence is létezik. Miután elindítottam a tényleges játékot, a bevezető animáció tűnt elő. 10.600-at írunk. (Szerintem ez a szám egy kicsit illúzióromboló.) A Merkúrt, a Vénuszt, a Földet és a Marsot veszély fenyegeti. Támadnak az idegenek, az űrkalózok a zavargásokat saját hasznukra akarják terelni, stb. Csak egy jól felkészült, stratégiai érzékkel megáldott békefenntartó WingToucher lehet az egyetlen, aki megmentheti a népet és visszaállíthatja a birodalomban a békét. Leia hercegnő, nyomában a birodalom ügynöke..., bocs ez egy másik történet. Ott tartottam, hogy ez a valaki (nem nehéz kitalálni) Te vagy, hiszen az Egyesült Csillagközi Nemzetek (UPN) csak a legjobb parancsnokot bízták meg. A feladat, hogy gazdaságilag és politikailag megszilárdítsuk a rendszert, és a fölösleges harcokat lehetőleg kerüljük. Vigyáznunk kell, hiszen a kalózok is ittak a Béres Plusszból, így aktívabbak, mint valaha. Természetesen mindezek tetejébe az idegenek még invázióval is fenyegetnek. Az öt elit alakulatból kell az egyikkel véghezvinni a győzelmet. A rendszer védelme a mi kezünkben van. Azt hiszem, ezt a történetet már egy párszor hallhattuk. Miután a bevezető anim eltűnt, egy menü jött elő. Az új játékot kétféle módon kezdhetjük el. Stratégiázunk és a harcokban magunk is részt veszünk, vagy csak az űrhajónkkal harcolunk. Ekkor a küldetések előtt halljuk a feladat lényegét.

Simulation mode

Ezt választva több mindenre van lehetőségünk. Az űrharcokkal kapcsolatos dolgokat az Arcade

módban írom le, itt csak a stratégiai elemeket boncolgatom.

R & D: itt kell kiválasztanunk, hogy a nyolc project közül melyikre hány szabad munkaerőt fordítunk. Alul láthatjuk, hogy az U.P.N. mennyit bocsát rendelkezésünkre, felül pedig, hogy mennyi még a felhasználatlan fejlesztő. Idővel újabb egységeket kapunk. Kezdetben mindegyik programra 240 egységünk van, így érdemes a maradékot elosztani. Mindegyik kutatásról láthatunk egy-két soros információt, ami az ilyen stílusú játékoknál már rég egyértelművé teszi, így bőven elég.

H.U.D.: ezt talán nem kell részletezni. Ahogy beállítjuk, úgy fog kinézni a műszerfalunk.

W.S.O. & Wingmen: az itt látható öt karakter közül tudjuk a stratégiai és az űrhajós parancsnokunk kiválasztani. Ez utóbbit nem kötelező. Mindegyik három különböző tulajdonsággal van ellátva.

Ships & Weapons: öt különböző típusú űrhajót választhatunk magunknak, különbféle fegyverzettel. Mindegyik járgány öt tulajdonsággal rendelkezik, mégis mindbe húsz egységnyi fegyvert tölthetünk. Ez azért furcsa. A fegyverekből kezdetben nyolc áll rendelkezésünkre, melyekről itt is olvashatunk pár sort. Némelyik több egységnyi helyet foglal el az űrhajóban. Ha megfogjuk a fegyverek ikonjait, majd ráhúzzuk az űrhajóra, már használhatjuk is.

Situation Report: a küldetéseket itt tudjuk kiválasztani. A megbízásról még filmet is nézhetünk. A naprendszerünk bolygói és holdjai között választhatjuk ki a fontosnak ítélt küldetést. Az "A"-ra bökve tudjuk a küldetést elfogadni.

Military: sorban a következőket láthatjuk. A rendszerben használt űrhajókról, saját békefenntartó űrhajóinkról, a hajóinkra felszerelhető fegyverekről és a kalózok űrhajóiról kapunk teljes ismeretanyagot.

News: itt nézhetjük meg a felénk érkező híreket. Megtudhatjuk, mik történtek a nagyvilágban. Amolyan esti híradó.

History: Naprendszerünk rövid történelme. Szinte mindenre kitér.

Information: a Naprendszer összes bolygójáról és azok mindegyik (!) holdjáról láthatunk részletes technikai és történelmi adatokat. Érdemes végignézni.

Lunch: Start!

Arcade mode

Ha ezt választjuk, a teljesítendő küldetések végighallgatása után rögtön az űrben találjuk magunkat. Itt csak az ösztöneinkre és az űrhajónk állapotára hagyatkozhatunk. A küldetések lehetnek megsemmisítendő csapások, védelmezések, feltartások stb. Figyelem, űrimát mondani lehet! A harcokat egy bizonyos idő alatt kell teljesítenünk, de azt hiszem, ez nem okozhat senkinek sem problémát. A képernyő közepén a célkereszt található. Ugye milyen furcsa? Körülötte az ellenséges űrhajók elhelyezkedése. Ezt egész jól oldották meg. Ha egy egységet üldözőbe fogunk (Y, T), a jelző háromszög teli színűre vált. Sajnos elsőre sehogy nem akart nekem menni ez az üldözés, mert mindig túlfordult a hajóm az ellenségen, ugyanis nagyon érzékeny volt az űrhajóm a joystickomra és a joypadomra is. Ráadásul Imi haverom nem adta kölcsön a több tízezer forintos infrás joypadját. Végül az egér kiválasztásával oldottam meg a problémát. Nehéz volt megszoknom, mert csak nagyon apróokat lehetett rajta lökni! Egyik fő problémám a játékkal kapcsolatban innen ered. A harcok során lehetőségünk van az ellenség megzavarására a csalink kiküldésével (Enter). Ha gyorsan akarunk közlekedni, turbó módra kell kapcsolnunk (Tab), viszont így csak egyenes vonalban közlekedhetünk. Ez a menekülni akaró egységek üldözésére használható. Természetesen a sebességet lehet állítani (-, =), sőt teljesen is megállhatunk (7), de így nagyobb esélyt adunk az ellenségnek, mert könnyebben eltalálhat. Az űrhajó fel van szerelve némi pajzzsal is, de pár lövés, ütközés és nincs több és. A felszerelésről és a hajó sérültségéről is kérhetünk információt (D). A töltényeket ne pazaroljuk, mert egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésre belőlük. Ha valamivel részletesebb és térbelibb érzésű térképet szeretnénk látni a harcról,

akkor nyomjuk meg az M betűt. Ilyet én még az Elit sorozat 1. részében láttam, de ezen nem szabad csodálkozni, hiszen ennél csak a térbeli dombor-monitor vagy a hologramos monitor adhat valamivel jobb képet. Ha győztünk, nyissuk ki a térkaput (Shift + G), minek következtében úgymond "olajra lépünk". Minden ilyen akció után kapunk egy részletes összegzést, hogy kikből mennyit likvidáltunk stb. Itt látszanak a megszerzett pontjaink vagy éppen a mínuszaink. Ha a küldetés sikertelen, újra próbálkozhatunk, majd jöhet a következő küldetés.

Összegzés

Végül is a játék megtetszett, bár először nem ilyen típusra számítottam. Sajnos hálóban nem tudtam kipróbálni. Azért valami feltűnt. Mintha keverték volna az Elite-ot, a Reuniont, az Imperium Galacticát és az X-Wing vs. Tie Fightert. Ez azért jó érzés, hisz a GURU-nak is van némi köze az IG-hoz, ráadásul a Reunion is magyar fejlesztés volt. Mindenkinek nyugodt szívvel ajánlom.

ErniE

Info

● Simis	■ P133	◆ Wing Commander
● Groiler Int.	■ 150 MB HD	◆ Elite sorozat
● Akció-szimulátor	■ 16 MB RAM	◆ Reunion
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

83%

Virgin Interactive

A Virgin cég standja minden évben tömve van látogatókkal. Ez nem is csoda, hiszen itt mutatják be azokat a játékokat, melyek a karácsonyi szezon döntő szereplői lesznek. Az idén sem volt ez másképp. Rengeteg olyan programot láthattunk, amely nagyságrendekkel az átlag fölé emelkedett. Külön ki kell emelni a Westwood céget, három remekbe szabott játékot mutatott be a show alatt.

Tiberium Sun

A legnagyobb felhajtás természetesen a Tiberium Sun körül volt. A sorozat harmadik része véleményem szerint megdönti a Red Alert egyeduralmát. A többi klón még a közelébe sem jöhet, pedig a kiállításon láttam jó néhányat. Ismét a két nagy ellenfél, a GDI és a NOD áll szemben egymással. A jövő évszázadban járunk, amikor a Tiberium már szinte az egész Földet pusztasággá változtatta. A GDI megpróbálja ugyan fenntartani a rendet az orbitális pályán keringő űrközpontjáról, de feltűnik a színen egy kísértet, Kane.

"Egy Messiást nem lehet megölni" Kane

A Tiberium pusztító erejét arra akarja felhasználni, hogy kifejlessze a tökéletes katonát, a NOD mutánst. Persze a GDI sem fog tétlenül ülni ezalatt. Hi-tech fegyvereivel azonnal támadást indít...

Aki azt hiszi, hogy semmi újat nem tudnak neki mutatni a Red Alert után, az bizony nagyon téved. Dinamikus fény effektek teszik még élethűbbé ezt a világot. A 3D környezet ténylegesen reagál a tevékenységünkre. Nagyobb csaták helyén hatalmas kráterek keletkeznek, az égő járművektől kigyulladnak az erdők, a tornádók lerombolják a hidakat, sőt az elektromos viharok még a kommunikációt is zavarhatják. S akkor még nem is szóltam a NOD veszedelemről. Egy halom új egység mutatkozik be, köztük a Devil's Tongue, Hunter Seeker Drones, Jump-Jet Infantry, mutáns cyborgok, Disruptor tankok és még sok új és egzotikus fegyver.

Az éjszakai lopakodó küldetéseknek is megvan a maguk sajátos hangulata. Itt inkább arra kell vigyáznunk, hogy nehogy véletlenül az ellenséges reflektorok sugarába kerüljünk, mert akkor egyből megszólalnak a szirénák, s kampec a küldetésnek.

Várható megjelenés: 98 októbere

3D támogatás: nincs

Dune 2000

A show egyik legjobban titkolt játéka. A Virgin standon nem is volt kiállítva. Szerencsére azonban sikerült megismerkednem az egyik fejlesztővel, aki a Tiberium Sun bemutatása után csak úgy mellesleg megkérdezte, hogy nincs e kedvem megnézni a Dune 2000-et. Mivel éppen nem volt jobb dolgom (magyarul kezem- lábam törtem a lehetőségért), elfogadtam az invitálást. Egy külön terem felé vettük az irányt, amikor egy marcona biztonsági ember állta el az utamat, azzal a felkiáltással, hogy oda tilos bemenni. Mivel a press jelvényem láthatóan nem hatotta meg, kénytelen voltam a kísérőmre hivatkozni. Így nagy nehezen beengedtek a szentélybe, azzal a kikötéssel, hogy egy másodpercre sem maradhatok le a Westwoodos kísérőm mellől. A Dune 2000-re viszont tényleg megéri várni. Grafikailag valami szenzációs, a játékot meg, remélem, nem kell senkinek sem bemutatnom. Kérdésemre a srác elmondta, hogy semmit sem változtattak az eredeti játékon. Még a küldetések is ugyanazok. Aki többet szeretne megtudni a játékról, annak ajánlom az újságban található Dune 2000 interjút.

Várható megjelenés: 98 júliusa

3D támogatás: nincs

Lands of Lore 3

Nos igen, nem tudták kihagyni a sorozat harmadik részét. Még nagyobb és összetettebb lesz, mint az elődje. Sajnos ez is egykarakteres RPG lesz, még szerencse, hogy a jobbik fajtából. Egy olyan ember bőrébe bújhatunk bele, aki ugyanazon a napon lesz trónörökös és veszti el a lelkét. Lélek nélkül ugyan nem sokat ér az ember, ezért mindenáron vissza kell azt szerezni. Hat különböző világban tevékenykedhetünk (jeges pusztaság, futurisztikus város, esőerdő…), melyeket a Gladstone körüli dimenziókapukon keresztül érhetünk el.

A LoL3 már alapból kezeli a 3D kártyákat, ezért vizuálisan sem lehet okunk a panaszra. Nem lesz olyan szép, mint egy Wizardry 8, de még így sem lehet panaszunk. Javítottak a fényeffekteken, csiszoltak a textúrákon és a karakterek animációs fázisainak számát is felemelték.

Nagy hangsúlyt fektettek a karakter fejlődésére. A gyorsabb szintlépés érdekében csatlakozhatunk a négy Guild (mágus, harcos, pap, tolvaj) egyikéhez. Mindegyik más előnnyel jár. Itt tanulhatunk varázslatokat, szerezhetünk varázstárgyakat, sőt még segítőket is. Ezek a kis mágikus

segítők (familiárisok) csak minket fognak szolgálni, persze csak korlátozott ideig.

Várható megjelenés: 98 ősze

3D támogatás: megy gyorsítókártya nélkül is (3dfx, D3D)

Sword & Sorcery: Come Devils

David W. Bradley neve a Wizardry-rajongók számára bizonyára nem ismeretlen. A három utolsó rész elkészítésében oroszlánszerepet vállalt. Azóta elhagyta a Sir-Techet, de szerencsére nem feledte el az RPG-ket. Októberben jelenik meg

legújabb alkotása, a Sword & Sorcery: Come Devils, Come Darkness.

Egyszerűen lenyűgözött a program. Mintha egy új Wizardryt láttam volna a képernyőn megelevenedni. Teljesen elvarázsolt a látvány. Először rögtön a harcrendszerre kérdeztem rá a program fejlesztőjénél. Sietett megnyugtatni, hogy opcionálisan lehet majd választani körökre osztott harcot is. Ezután kissé nyugodtabban kezdtem el figyelni az eseményeket. Éppen csata volt, ahol íjászok is beszálltak a buliba. Néhány kör után megdöbbenve tapasztaltam, hogy az egyik emberem vállából egy méretes nyílvessző áll ki, s ott is maradt, amíg meg nem gyógyítottam. A pihenésnél meg elővigyázatosságból egy tűzfalat kellett magam köré vonnom, hogy ne zavarjanak a kóbor szörnyek. Félelmetes lesz ez a játék, valami azt súgja, hogy lesz még róla néhány oldal az újságban.

Várható megjelenés: 98 októberre

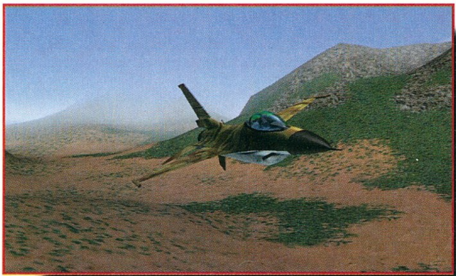
3D támogatás: 3dfx, D3D

Duel: The Mage Wars

Az X-Com alkotói kiadót és stílust váltottak. Egy dimenziókapun keresztül elteleportáltak egy fantasy világba, s amit ott láttak, annyira megtetszett nekik, hogy ott is ragadtak. Közben ismét megjött az alkotókedvük, s nekiláttak a Duel: The Mage Wars című játéknak. A stílusát tekintve akció-stratégia lesz, de a könnyedebb fajtából. Három mitológiai világban és 30 pályán kell megidézett lényeinket diadalra vezetni. Mágustanoncként indulunk, aki csak a varázskönyvével és a manakonverterével van felszerelve. Ahogy szintet lépünk, új varázslatok kerülnek be a repertoárunkba. Vigyázni kell azonban ezekkel a spellekkel, mivel könnyedén felboríthatják az univerzális egyensúlyt.

Várható megjelenés: 98 vége

3D támogatás: nincs



Dawn of Time

Hamarosan a boltokba kerül az első olyan real-time stratégia, amely a földtörténeti újkorba visz minket vissza (bár akkor nem egészen értem a T-Rex-ek megjelenését, hiszen ők addigra már vagy 300 millió éve kipusztultak). A Dawn of Time-ban három törzs (Cro-Magnon, Neander völgy és a Saurian) küzd egymással a hatalomért. Mindhárman más istent imádnak, különböző fegyvereket gyárthatnak, sőt még a sámánjaik által használt mágia is különböző. Mondanom sem kell, hogy csak egy maradhat közülük tartósan a táplálkozási lánc csúcsán, hogy ki az, majd eldől a nyáron.

Várható megjelenés: 98. július

3D támogatás: nincs

F-16 Agressor

Az F-16 Agressor fejlesztői szerint annyira élethűre sikeredett a szimulátoruk, hogy az US Air Force kénytelen volt cenzúrázni a játékot. Ilyen még nem fordult elő a szimulátorok történetében. A technikai tökéletesség mellett elegendő figyelmet fordítottak a terep és a gépek tökéletes megjelenítésére is. Olyan egzotikus helyeken repkedhetünk, mint Etiópia, Marokkó és Madagaszkár. Az ellenfeleink közé fognak tartozni az ellenséges F-15-ösök, MIG-27-esek, T-80-as tankok, cirkálók és csatahajók. Tatcom csillogó szemekkel nézte a képeket a játékból, lehet, hogy tetszik neki?

Várható megjelenés: 98 vége

3D támogatás: 3dfx, D3D

Superbike

Nem vagyok igazán otthon a tecnikai sportok világában, de még én is rácsodálkoztam a Milestone legújabb motorversenyére, a Superbike-ra. 12 erőgép (Honda, Suzuki, Yamaha…) áll rendelkezésünkre a 12 pálya teljesítéséhez. Már csak a nyeregbe kell pattanni és tövig húzni a gázkart…

Várható megjelenés: 98 vége

3D támogatás: 3dfx, D3D

Professional Sports Car Racing

Az idei kiállításon érdekes módon nem sok autóversenyt mutattak be. Akárhogy is töröm a fejem, egyedül a Professional Sports Car Racing jut az eszembe. Lehet, hogy csak azért van ez így, mert a Virgin stand mellett egy igazi sportautó várta a látogatókat. Ha már ott voltam, akkor néztem egy kicsit a képernyőn folyó versenyt. Csodaszép, villámgyors, ultrarealisztikus… Tehát éppen olyan, mint a TV-ben!

Várható megjelenés: 98 vége

3D támogatás: 3dfx, D3D

Mocsy

EIDOS

Micsoda szoftver áradat! gondoltam, amikor az óriás cég, az Eidos idei munkáit megláttam. Azt hiszem, idén nem sokat pihennek szegények, és megpróbálnak minél több érdekesebbnél érdekesebb, szebbnél szebb szoftvert kiadni az 1998- és 1999-es évben. Nos, lássuk, mit is ígér a közeljövő számunkra az Eidos háza táján.

TOMB RAIDER III.

Úgy tűnik, hogy kedvenc cégünk nem hagyja, hogy Lara Croft fanatikusainak kedélyei lenyugodjanak, és tervbe vették a Tomb Raider sorozat harmadik epizódjának az elkészítését. A kiállításon már láthattunk egy demonstrációs anyagot is, de ha őszinte akarok lenni, nem sok újdonságot mutatott meg magából a demo. A cég szerint viszont bőven lesz mit csodálni a téli megjelenéskor. A játékmenet végig fog vezetni minket a nevadai sivatagtól a közép-amerikai szigetekig, kiszínezve és megújítva Lara mozgásfázisait. Új technológiát alkalmaznak a táj felépítéséért felelős engine-ben (amitől az nem lesz annyira darabos és gépies), és felújítják az árnyékok és a tükröződések megjelenítését. Ezen kívül megígérték, hogy még szebb lesz a víz, színezett fényeffektusokat és még egy csomó hasznos apróságot megpróbálnak a kiadásig belezsúfolni az Eidos eddig legsikeresebb játékának a folytatásába.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Az Omikron megjelenésével egy új stílus fog napvilágot látni a számítógépes játékok terén, de alapjaiban véve egy akció-kaland játékra kell számítanunk. A játékos élete egy Phaenon nevű Galaxisban, egy kristály kupolájú városban kezdődik, amit Omikronnak hívnak. Itt él az ezer éves démonherceg Astaroth, akinek az élete és szórakozása abból áll, hogy lelkeket gyűjtöget. A küldetésünk szimpla: ugorjunk bele egy Omikron lakos bőrébe, és akadályozzuk meg, hogy Astaroth meghódítsa az Univerzumot. A mindennapos sztori ellenére a játék egy fergetegesen szép real-time 3D engine-t mutat be nekünk, amit videóanimációkkal fog kombinálni. A 3D-ről még csak annyit, hogy az ígéretek szerint egy teljes várost le fognak modellezni, ahol emberek és mindenféle járművek mozognak, teljes motion-capture technológiával, mindezt megfűszerezik speciális effektusok tömkelegével (mint például a köd, átlátszóság, tükröződés). Ha megnézitek a játékról a képeket, láthatjátok, hogy miről is beszélek valójában.

DAIKATANA

Ha azt a nevet halljátok, hogy John Romero, akkor biztos rögtön bekattan az agyatokban a Quake vagy Doom, ugyanis ezek a játékok nem készültek volna el az ő keze nélkül. Véleményem szerint ő tervezte a legjobb Quake pályákat, és miután egy kis zűrje támadt az ID Software-rel, egy új játékba vágta a fejszéjét és így született meg a Daikatana. A játékban a hatalmas ősi japán kardot, a Daikatanát kell forgatnunk négy különböző időben, az ókori görög kultúrától egészen a 25. századig. A több mint 64 szörny elpusztítására 30 fegyver ad lehetőséget, egy csodálatosan elkészített 3D-s világban, ahol a segítségünkre lesz még két számítógép által irányított szereplő is, a gyönyörű Mikiko Ibihara és

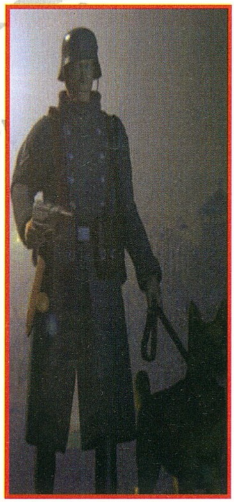
Superfly Johnson, akik végig segíteni fognak, hogy küldetésünk mindig a helyes vágányra terelődjön. A program szíve a már jól ismert Quake 2 engine, de az ellenfelek kidolgozottsága sokkal aprólékosabb lesz. A CD-n 33 audiósáv is helyet kap, így téve a jó hangulatot még jobbá. Sajnos, a Daikatanára még őszig várnunk kell, hogy teljesen elkészüljön, de szerintem a csúszás sem elképzelhetetlen, mert az Unreal megjelenésével biztos vagyok benne, megpróbálnak még egy-két remekbe szabott effektet belepréselni a játékba, mert az nem lehet, hogy már most szebb játékok jelenjenek meg.

Thief: The Dark Project

Itt egy másik 1st person lövöldözős játék, amit ugyancsak idén akar elkészíteni az Eidos, habár ennél a "project"-nél a "lövöldözős" meghatározás, nem igazán fedi a valóságot. Ugyanis a Thief egy RPG elemekkel igencsak megtűzdelt játék lesz, telis-tele újdonságokkal. Talán a Hexen II-re tudnám leginkább hasonlítani, de a készítők büszkék lehetnek, mert elkészítettek a programhoz egy sajátos ún. Dark Engine-t, amitől rögtön egyedivé válik az egész játék kinézete. A fegyverarzenálunkat nem a mindent elpusztító óriás ágyúk alkotják, hanem legfontosabb szerepet a lopakodás és a tolvajlás képességei kapnak. Így az egész sokkal emberközelibb lesz, az ellenségeink jól hallanak, a gyúlékony anyagok lángra kaphatnak, és a nehezebb tárgyakkal ajtókat torlaszolhatunk el. Úgy hiszem, nem kell több dicsérő szóval illetnem eme játékot, ha beváltja a hozzá fűzött reményeket, az év végére ez egy igen sötét (de annál izgalmasabb és érdekfeszítőbb) szórakozást ígérő program lesz, miközben a beiglinket majszoljuk a fa alatt.

Commandos: Behind Enemy Lines

A második világháborúban játszódó program engem olyannyira meggyőzött, illetve magával ragadott, hogy szinte a lélegzetem is elállt, amikor elkezdtem vele játszani. Pontosan ilyen programra volt szükségem – gondoltam, minden pozitívum benne van, amit csak egy ilyen játékba bele lehet rakni. A kinézetre igencsak meggyőző, real-time stratégiai játék azoknak fog örömet szerezni, akik játszottak valaha a Jagged Alliance-szel, és tetszett nekik. Egy 3D izommetrikus nézetben kell pár angol úriemberrel borsot törnünk a nácik orra alá, ahol a legfontosabb dolog, hogy csendben tegyünk odébb mindenkit, aki az utunkba kerül. Egy példát megemlítenék, hogy mire is kell számítani. Emberünkkel kúszva odalopakodhatunk az egy fős őrjárat útvonalára, majd ott a hóba beásva megvárjuk. Ha odaérkezik (és ha addigra eltűnnek a hóban maradt lábnyomaink), akkor hirtelen kipattanunk , ledöfjük és a holttestét odébb cipeljük, nehogy valaki meglássa és netán riadóztasson. Gátakat robbantgathatunk, német uniformisba bújhatunk, és így, az ellenség közé lopakodhatunk, hogy csak pár dolgot említsek. Szerencsére a progi még júniusban megtölti a forgalmazók polcait, nem kell egész évben tűkön ülve várnom rá. Gondolom, mondanom sem kell, hogy mekkora sikerre számíthat a körünkben. Egyébként Mocsy már írt egy bemutatót a Pc Guru 98/6-os számában a Commandos-ról, ha valakit jobban érdekel, akkor lapozza fel az újságot.



Revenant

Végre-valahára elkezdenek szaporodni az RPG játékok is, pedig már úgy tűnt, hogy végleg kihaltak a piacról. A mostani nevünk Locke D'Averam a Revenant, egy előző, már régen elfeledett kor nagy harcosa voltunk. Már régóta alusszuk az örök álmot, amikor egy végtelen erejű nagyúr feltámaszt minket hamvainkból, azzal az egyetlen céllal, hogy megmentsük lányát, akit elraboltak. Az előző életünkből sajnos nem emlékszünk semmire, de idővel, lassan felelevenedik bennünk a harctudásunk, ahogy egyre előrébb jutunk a játékban. Nyirkos barlangokat, katakombákat fedezhetünk fel, varázstárgyakat gyűjtögethetünk, és persze próbára tehetjük harctudásunkat a gonosz összes szörnyetege ellen. Ha minden igaz, a Revenant egyike azoknak az RPG elemekkel dúsított akciójátékoknak, amelyek a nagy Diablo helyére pályáznak. Négy játékos játszhat a multiplayer módban a high-color grafikával kidolgozott csodaszép terepen, a 3D hardver-gyorsítással ellátott gépeken. A zene lesz másik sokat ígérő oldala a proginak, ugyanis Ronie Moorings (Xymox nevű zenekar) kezének a gyümölcse. Bővebb információért lapozzátok fel az előző PC Gurut, ott Lily már írt egy terjedelmesebb bemutatót a Revenantról!

Final Fantasy VII

Ez a név nagyon sokáig vezette a Playstation Top listákat, talán nem véletlen, hogy elegendő fantáziát láttak abban, hogy végre elkészítsék

a PC-s verziót is. A grafikai látványban gazdag játék az ősi jó és gonosz harcát hozza elénk. Cloud hősies kalandjaival kell egyesülnie a játékosnak, aki magához veszi pár barátját (akiket Avalanche-nak neveznek), és nekiindul, hogy megmentse a Shinra Incorporationtől. Kicsit tipikus történet, kicsit gyerekes játékmenet, de senki ne higgye azt, hogy ettől már rossz a Final Fantasy VII. Több mint hatvan perc animáció, ötven óra játék és kilenc különböző karakter várja 3D-s

környezetben a szórakozni vágyókat. A harc egyedi, eddig még nem látott stílusban, körökre osztott módon működik, ahol a kard, a mágia és a fantasztikus fegyverek is helyet kapnak. Azok, akik szeretik a Manga rajzcsodákat, feltétlenül figyeljék a megjelenést, mert bőven lesz mit csodálniuk. A várható kiadás a nagyon közeli jövő, vagy amikorra megjelenünk, addigra múlt.

Ami számomra bíztatóak, a 95,000 frame-ből álló egységek animációi, amit 30 kép/másodperces sebesség mellett élvezhetünk bármilyen felbontásnál. Persze az is lehet, hogy jó játék lesz, csak a számat húzom, mert ez is "csak" egy újabb RTS, amivel már Dunát lehetne rekeszteni.

Gangsters: Organized Crime

Az 1930-as évek derekán, Al Capone idejében kell egy olyan ember bőrébe bújnunk, aki talán egykoron majd a Chicago-szerű város alvilágának a főnöke lehet. Maffia, prostitúció, erőszak, szeszcsempészet és szerencsejáték irányítása és felügyelete határozza meg a munkaköri leírásunkat, az egyetlen gondunk a rendőrség, az FBI és a konkurens vállalkozások. Persze nyugodtak csak akkor lehetünk, ha a lakossággal is jóban vagyunk, a rendőröknek is tele van a zsebük, és nem utolsósorban a pénz is szépen folyik a kasszába. Igazán nekem való játék lesz a Gangsters, a kedvenc korszakom a 30-as évek (nem a zenéje, mert az nem az én stílusom) és talán még Bat-Mannel is találkozom, ha esetleg arra jár.

Dominion: Storm over Gift 3

Még mindig a real-time stratégiák uralják a játékpiacot, elsöprő fölényben a többi stílushoz képest. A Dominion is egy ebből a kategóriából, ami egy kicsit szokatlannak tűnhet, arra gondolunk, ki is a kiadó cég, amelyről beszélünk. Minden olyasmi benne lesz a játékban, amit már megszoktunk: multiplayer lehetőség akár 8 játékos számára, négy különböző felbontás támogatása és egy ígéret a mesterséges intelligencia utolérhetetlenségére.

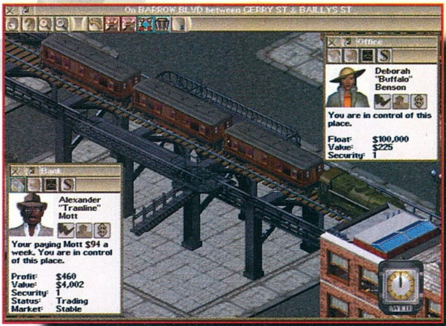
Warzone 2100

Nocsak, nocsak, csak nem egy újabb stratégia? De igen, csak nem a megszokott felülről irányított módon, hanem 3D-s környezetben kell a parancsnoksággal törődnünk. Nekem úgy tűnt, hogy megint egy igencsak gyakori klónnal van dolgom, amikor megnéztem a Warzone 2100-at, de második ránézésre rájöttem, sok újdonság is lesz a programban. A renderelt animációk szépek, a zene kiváló, és még a játék külalakja is magával ragadó. Mindezidáig még nem sikerült senkinek hasonló stílusban jó játékot készítenie, remélem, az Eidos nem hiába adja a nevét hozzá.

Confirmed Kill

Egy új csapat, a Flying Wolfpack, az Eidos elitjei készítik ezt a második világháborús repülőgépszimulációt. Ha legalább olyan szép lesz, mint a JSF, akkor szerintem nincs mi miatt aggódnia a várakozó közönségnek. Az egyetlen aprócska (?) gond az, hogy csak on-line játékra tervezik a programot, ami nem igazán jó hír kis hazánk szimulátorrajongóinak. De megnyugtatásképpen elmondták, hogy gondolkoznak a single-player játékmeneten, az őszi megjelenésig biztos eldől, hogy mi lesz vele.

Gyorsan átfutva ennyi lenne az Eidos Interactive idei terméklistája,



azt hiszem, lesz mit várni az idén mindenkinek. Most jut eszembe, ha valakit esetleg érdekel, láttam a weboldalon nagyon jól mutató Tomb Raider hátizsákot meg Bomber Jacketet. Mindössze potom 450 dollár a kabát és 200 a hátizsák. Majd a következő fizuból (meg felveszem az azutánit is előre) megfinanszírozom magamnak. E3, New York, Chris voltam. Most visszaadom a szót a stúdiónak.

Chris

Warzone : Nuclear Winter - Pumpkin Studios

Queen - The Eye

HMMM... NEM IS TUDOM...

A Hegylakó megfontoltan húzta elő kardját. “Még négy - gondolta. - Ez már kezd egy kicsit sok lenni.” Egy izzadtságcsepp folyt végig a homlokán, amint próbált felkészülni az előtte álló harcra. Aztán, mintha a távoli jövőből szállna felé, ismerős melódia hangjait hallotta felcsendülni. “A francba! Már megint csak ez az átkozott együttes! Az a Freddie Mercury meg a társai!” Zsörtölődve rakta el a kardját, és azon morfondírozott, hogy ki mindenki lehet manapság halhatatlan. Az ő idejében bezzeg ez is máshogy volt még!

Előre bocsátom, soha nem voltam megszállott Queen-rajongó. Azt azonban gondolkodás nélkül elismerem, hogy nem akármilyen zenészek alkották a csapatot. Nem egy napjainkban oly divatos Tini Lányok Kedvence, vagy egy Marok Matyik Tündérkéi ki-emlékszik-majd-rájuk zenészek voltak, hanem valakik, akiket még az is ismert, sőt elismert, aki másfajta zenéhez volt szokva. Elsősorban erre a hírnévre alapozva adta ki az Electronic Arts legújabb programját, a The Eye-t.

Mászkálás közben olyan dalok feldolgozásai csendülnek fel, mint az I want it all, az A kind of magic, a You don’t fool me, a Party vagy a Breakthru, hogy csak a legismertebbeket említsem. Sajnos, mint említettem, csak feldolgozásokat, rövidített és hiányos változatokat hallhatunk, ami bizony elég zavarólag hat. Az öt CD mindegyikén kb. harminc percnyi audio tracknek jutott hely, így aztán teljesen érthetetlen számomra, hogy miért kellett megvágni a számokat. Nagyon hiányzik belőlük Freddie hangja, épp a lényeg tűnt el vele. Talán abból a megfontolásból tették ezt, hogy túl nyugis lenne, ha énekelnének is játék közben, egy gitárszóló sokkal jobban felpörgeti az embert, de az is lehet, hogy egyszerűen csak a szerzői jogok valamiféle - általam nem ismert szabályának - megkerülésével, vagy kevesebb pénz kifizetésével próbálkozott a kiadó. Nem tudom, mi a valódi ok, de - gondolom, nem egyedül vagyok így - jobban örültem volna legalább pár teljes számnak.

De ideje a játékról is írnom. Egy akciójátékról van szó, minimális kalandelemmel dúsítva. Stílus szempontjából leginkább a közelmúltban megjelent Man in Blackhez hasonlíthatnám, csak hát az fényévekkel elmarad e mögött. No, nem mintha ez olyan kimagaslóan jó alkotás lenne, egyszerűen csak nem lett annyira elszúrva.

Az első benyomásom, mikor betöltöttem a játékot, az volt, hogy megint egy szemétre való produktumot választottam. Az intro egyszerűen rettenetes volt. 3Dfx-hez, gyönyörűen kidolgozott animációkhoz szokott szemem bántották a túlságosan szögletes, torz emberi és egyéb formák, melyek mozgása - hiába a nagy hanggal hirdetett motion capture technikának köszönhető teljes élethűség - messze kritikán alul marad. Ráadásul a beszéd is rosszul érthető és zajos.

Ezek után elég sok mínusz ponttal kezdődött maga az akció. Ott sem volt sokkal rózsásabb a helyzet. A környezet unalmas és sivár, az irányítás sem épp a legtökéletesebb, ráadásul a használható funkciók között szerepel egy ugrás nevű is, ami már előrevetíti a 3D perspektívájú kalandok rémét, a cölöpök tetején való pattogást. A harc kimondottan kezelhetetlen: a vetődések, oldallépések meg minden szinte teljesen alkalmazhatatlanok, pedig pár perc játék után nyilvánvalóvá válik, hogy mást nem is igen kell csinálni, mint bunyózni, bunyózni, bunyózni. Szóval minden együtt volt a lehúzható összképhez.

Komolyan elgondolkodtam rajta, hogy itt kéne abbahagyni a tesztelést, és egy teljes leírás helyett - ami eredetileg tervbe volt véve - csak egy ismertetőt készíteni, de aztán győzött a lelkiismeretesebbik énem, és kényszerítettem magam, hogy legalább még egy órán át próbáljam megszeretni ezt a... valamit. Megérte. Egy idő múlva rájöttem, hogy nem is csak a programmal volt a gond, inkább a hozzáállással. Egészen mást vártam, mint amit egy ilyen játék nyújtani tud. Valami olyasmit, mint az Alone sorozat vagy a Resident Evil, ami nem csak arról szól, hogy szembe tudok-e fordulni az ellenféllel és időben megnyomni a rúgás gombot, hanem gondolkodhatok, stratégiázhatok, sőt akár meg is rémülhetek, mikor egy sarok mögül rám veti magát egy zombi. Á-á, itt tök más a helyzet. Ez csak egy akció mászka! A megjelenítés ugyan nem kimondottan erre utal, könnyen becsapódhat tőle az ember, de ízig-vérig az.

Ilyen szemszögből nézve a dolgokat újra elemeztem a látottakat, és egyszeriben azon kaptam magam, hogy egész jól szórakozom. Már nem zavart a ronda grafika, átéreztem a zenét, és jókedvűen irtottam az ellenséget. Teljesen el tudtam engedni magam, még az a kis görcs sem volt bennem, ami más életerőtől függő játékokban előfordul, hogy mindenáron meg kell őriznem a max. energiám, meg a legjobb fegyvereimet. Nagyszerűen el van találva a nehézségi szint, pont annyi tápot találtam, amennyire szükség volt.

Azért végül mégsem lett a cikkből teljes leírás, de ennek csak az az oka, hogy fölösleges lett volna bemutatni az egyes pályák sajátosságait, mivel nem nagyon találkozni legyőzhetetlen kihívásokkal.

Szóval végtére is nem egy nagy szám ez a Queen - The Eye, de azért nem mondanám, hogy mindenképpen el kell felejteni.

Bird

INFO

● ElectronicArts	■ P90	◆ Alone in the Dark 2
● ElectronicArts	■ 100 MB HD	◆ Man in Blanck
● Zenés-Akció	■ 16 MB RAM	◆ Resident Evil
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

75%

GIGAByte

A SZÍV TV műsorán!

Az

ELECTRONIC ARTS™

támogatásával.

Adások:

Július 1-én (szerdán)	17⁰⁰ órakor
Július 8-án (szerdán)	17⁰⁰ órakor ism.
Július 15-én (szerdán)	17⁰⁰ órakor
Július 23-án (szerdán)	17⁰⁰ órakor ism.

Műsor Info:

GAMELAND

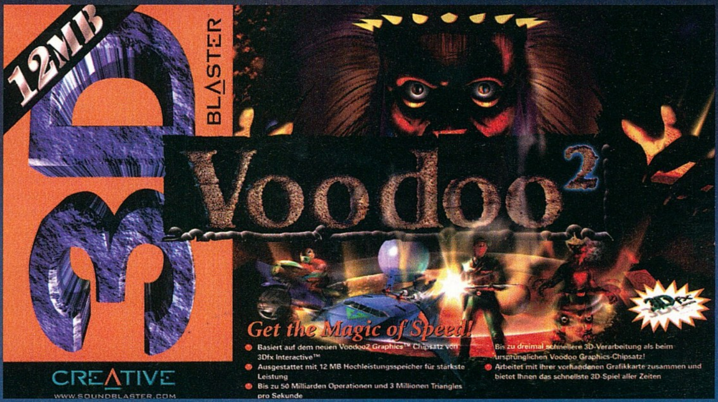
1201 Budapest, Baross u. 55. Tel.: 284-1471

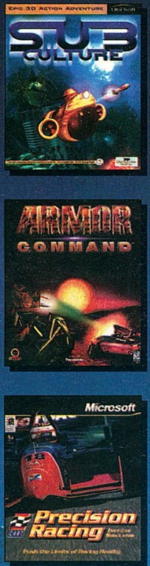
Közreműködik a

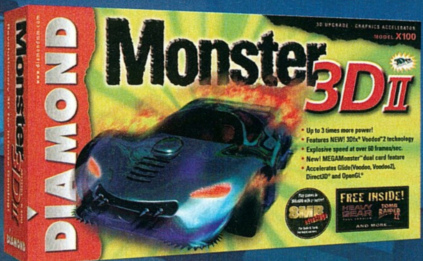
PC GURU Team

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

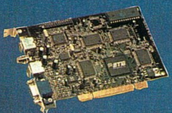






Voodoo 2 Monster	48.700 + ÁFA
Voodoo 2 Creativ 12 MB	65.000 + ÁFA
AOpen BX-es alaplapok	37.200 + ÁFA

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- ASUS és Supermicro alaplapok, STB, Diamond, Creative Voodoo 2 grafikus kártyák
- A legújabb PC játék-programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata
- A legfrissebb 3Dfx játékok és játékpatchek naponta megújuló választéka, •• HOTLINE: 461-0265 ••



HARDVER • SZOFTVER • MULTIMÉDIA

VIDÉKRE POSTAI UTÁNVÉTEL

3Dfx chipsetes kártyák már 20.000,- Ft-tól

VELOCITY 128

Sierra

A Sierra cég mindig is a kedvenceim közé tartozott. Így aztán nem is csoda, hogy mikor megérkeztek Mocsyék az E3-ról, rám bízták, hogy írjak egy beszámolót a közeljövőben megjelenő játékaikról. Azt gondoltam, nem lesz túl nehéz feladat, de olyan sok és érdekes hír érkezett, hogy azt se tudom, melyikről írjak. Ezért aztán előre is bocsánatot kérek, ha valami kimaradna közülük. Lássuk hát először a kedvenceimet, a kalandjátékokat.

GABRIEL KNIGTH 3

Ebből a kategóriából rögtön három hatalmas nevet kell megemlítenem, első helyen Gabriel Knigth-ét. Gondolom őt senkinek nem kell bemutatni, nem hiszem hogy létezne olyan kalandjátékos, aki ne hallott volna a rettenthetetlen árnyékvadászról. Eddigi kalandjai során szembeszállt New Orleans voodoo papnőivel, legyőzte Németország kegyetlen vérfarkasait.

Most ismét találkozhatunk vele és csinos barátnőjével, Grace-szel, amint egy királyi család ősi, sötét titkaira próbálnak fényt deríteni a Blood of the sacred, blood of the damned-ben.

Érdekes módon ahány része csak megjelent eddig a sorozatnak, mindegyik gyökeresen más volt, mint az előző. Az első rész még a hagyományos megjelenítést és irányítást alkalmazta, a második viszont már majdnem teljesen digitalizált volt, mozi jelenetekkel megspékelve. Nos, a harmadik epizód is meglehetősen sok újdonságot fog tartalmazni. Ugyanis teljesen 3D-s lesz, olyasféle irányítással, mint mondjuk a Quake, illetve választhatunk Tomb Raider szerű, külső nézetet is. Ehhez természetesen hozzá tartozik az is, hogy a karakterek is renderelve lesznek. Mindezt egy új 3D-s engine-nek köszönhetjük, ami teljes mértékben Direct3D támogatott lesz, tehát lehet készíteni a gyorsító kártyákat. Ilyet se hallottam még ebből a játékstílusból.

Másik érdekesség, hogy a játék valós időben fog folyni. Ez alatt azt kell érteni, hogy az események tőlünk függetlenül is történnek, tehát egy párbeszéd akkor is elhangzik, ha épp nem vagyunk a közelben. Hát, nem tudom, hogy ez mennyire jó vagy rossz, én személy szerint jobb szeretem a hagyományos, kötött vonalú történetmenetet. De hiba lenne előre véleményt nyilvánítani egy olyan játékról, aminek második része meg tudta velem szerettetni a digizett mozi jeleneteket, amikre addig csak fintorogva tudtam ránézni.

KING'S QUEST 8

A másik - általam nagyon várt játék - a Mask of Eternity, a King's Quest 8. Hát, igen. Ez a cég bizony nem nagyon akar megválni a régi, jó ismerősöktől. Nem sok olyan játék van, ami ennyi folytatást megélt volna. Mondjuk üzleti szempontból is

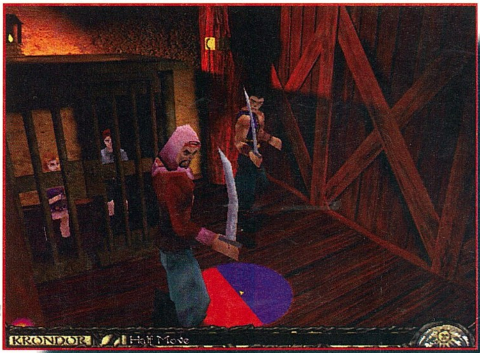
elég kifizetődőnek tűnik megtartani a régi vevőkört, hiszen az előző hét részből több, mint hétmillió példány kelt el. Akárhogy is nézzük, ez azért rekordnak tekinthető.

A GK3-hoz hasonlóan ez a játék is totálisan háromdés lesz. Éppúgy játszhatunk „külső”, mint „belső” nézetből. Amit viszont elég különösnek találok, hogy míg a GK3 egy G-Engine nevű rendszert használ erre, a KQ8 a Dynamix által a szimulátorokhoz fejlesztett ThreeSpace 3D-t alkalmazza. Érdekes... Ezek szerint feltehetőleg a kihasználható lehetőségek is mások lesznek.

Megszokhattuk már a sorozattól, hogy elég gyakran váltogatja a főszereplőket. Gyakorlatilag már az egész királyi famíliát megsétáltattuk valami veszélyektől hemzsegő erdőben. Most egy új fickóval ismerkedhetünk meg, aki a Connor Mac Lyrr nevet kapta a keresztségben, és a királyhoz nagyjából annyi köze van, mint Grahamnak volt az első részben: semmi. Hacsak az nem, hogy ő az egyetlen épen maradt alattvaló, aki nem változott kővé Daventryben egy pusztító mágikus vihar során. Erre az egyszerű parasztgyerekre vár a feladat, hogy megkeresse az összetört Örökkévalóság Maszkjának öt darabját, és megmentse a királyságot a pusztulástól. Útja során több fura lény fogja segíteni vagy főként akadályozni célja elérésében. Gőzölgő mocsarakat kell bejárnia, föld alatti bányákba kell leereszkednie, ahol goblinokkal kereskedhet és földgólemekkel kell harcolnia, a Holtak Városában csontvázak és árnyszörnyek támadnak rá, lávafolyamokon kell átkelnie, és még számtalan veszély les rá. Szóval nem csak egy békés, délutáni sétáról van szó.

Quest for Glory V

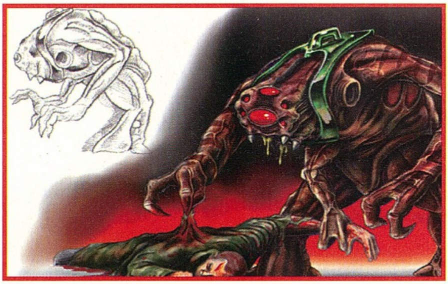
A harmadik kedvenc a Quest for Glory ötödik része. Mit is mondhatnék róla? Ez az a sorozat, amiben a kalandjáték mellett szerepjáték elemekkel is találkozhatunk. A karaktereinknek tulajdonságaik vannak, úgy mint erő, ügyesség, zsebmetszés, mágia, lopakodás, meg még sok-sok minden, amiket a játék során magasabb szintre fejleszthetünk. Itt már nem elég rájönni, hogy mit is kell csinálni egy bizonyos esetben, magának a karakternek is végre kell tudni azt hajtani.



Mondanom se kell, ez a rész is szépen „megháromdésedett”. A mostanában piacra dobott Quest for Glory Collection Series - mely az eddigi részek összevont kiadása - jóvoltából ki is próbálhattam egy „rövid”, mindössze egy CD-t elfoglaló demoban, hogy hogyan is fog ez működni. Hmm. Elég meggyőző. Gyors mozgás, intelligens kezelés, minden 3D-s, még a hangok is. Eleinte attól tartottam, hogy ez az újfajta megjelenítés nem fogja azt az élményt nyújtani, mint a jól bevált régi, de szerencsére kellemesen csalódtam. Ha lehet még jobban kezelhető lett az irányítás mint volt, pedig most már a billentyűzetet is nyüstölni kell. Oh, el ne felejtsem! Ezt a játékot hálózaton is lehet majd játszani. Na, erre kíváncsi vagyok.

Return to Krondor

Huh, de bőbeszédű vagyok! Hiszen már alig maradt valami a Sierrának szánt két oldalból, és még mindig csak a kalandjátékokról írtam. Pedig a Return to Krondort semmiképpen sem szabad kihagynom. Igen, igen. Ha minden jól megy, ősszel már kapható lesz Raymond E. Feist nagy sikerű regényeinek második számítógépes adaptációja. Ő az az író, akinek több, mint tucatnyi könyve gyakran



felkerül az amerikai és angol best-seller listákra. A Démonkirály dühe már például 1997 áprilisa óta ott csücsül a New York-in. Kis hazánkban még csak egy kötete jelent meg, ami a fordító valami elvetemült ötlete folytán az Az érzőszívű mágus címet kapta. Huh, szörnyű! Ettől függetlenül maga a könyv egész jó, a benne megalkotott világ pedig az ősi japán kultúrára emlékeztet. Szóval nem akármilyen, sebtiben összecsapott sztorira kell számítanunk, amint azt már az első rész is bebizonyította.

A történet az ishapi templom legszentebb relikviája, az Istenek

könnye körül játszódik, mely egy kalóztámadás során a tenger fenekére süllyedt. Hőseink feladata ennek visszaszerzése, de korántsem egyszerű a dolguk. Egy háromoldalú csata kellős közepén találják magukat, ahol a legapróbb ellenfél Sidi, a félőrült kalózvezér és varázsló, akinek kegyetlen martalócai az egész világot felforgatják a kőért. Újra találkozhatunk Squire James-szel, megismerhetjük Jazhara-t, a keshi varázslónőt, William Condoin-t, Pug fiát, Solon testvért, Ishap harcos papját és Kendaric-et, a hatalmas mágust.

A 3D megjelenítés itt már alapnak számít, amit (nehogy a Sierra gondozásában kiadott játékok közül véletlenül kettőnek ugyanaz legyen az engine-je) a PyroTechnix cég True3D-je biztosít, natív 3Dfx támogatással. És hogy nem két perces játékidőre kell számítanunk, azt biztosítja az a 10 fejezetnyi történet, a több, mint 150 szereplő, a kb. 60 varázslat és az egyedi alkímiai rendszer, mellyel sajátmagunk kísérletezhetünk ki új varázsitalokat, illetve varázslatokat.

A másik fontos - bár még elég korai - hír a fantasy megszállottjainak, hogy készül egy Középfölde világában játszódó online szerepjáték. J.R.R. Tolkien nagysikerű klasszikusának már volt egy - jóindulattal is csak közepesnek nevezhető - feldolgozása, ha jól emlékszem az SSI kiadásában. Azóta persze eltelt pár év, rengeteget fejlődött a technika, szóval minden esélyünk megvan rá, hogy 1999 második felében nagyszerű játékot kapjunk. (Addigra talán nekem is lesz modemem, és én is játszhatok vele...)

Mi jó pár generációval a harmadkor, az Egy Gyűrű elpusztítása után születünk meg, és a digitális lélekvándorlás törvényei szerint választhatunk, hogy hobbit, elf, törp, vagy ember bőrébe bújunk-e. A többi játékossal együtt bejárhatjuk Moria bányáit, sőt, akár Rivendellre is rábukkanhatunk, ha a sok orc, meg sárkány is úgy akarja. (Persze nem sok beleszólásuk lehet a dologba, ha én is ott leszek! HA!)

Half Life

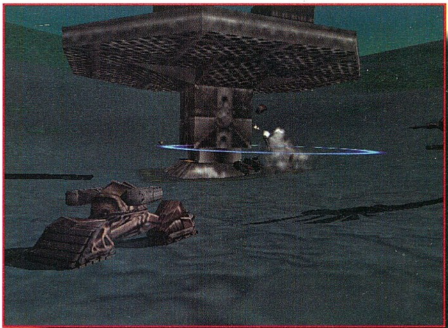
Na, még ejtenem kell pár szót néhány „kevésbé fontos” játékról is. Rövidesen kapható lesz a Half Life, a Sierráék első first person shootere. Az eddigi ismereteim alapján bizony úgy látszik, mintha kicsit megkésett volna szegényke. Nem nagyon, de sajnos az Unreal mégis előbb került a piacra, azt pedig lehagyni... hát, elég elképzelhetetlennek tűnik. Az eddigi képek, meg animációk alapján rondának semmiképpen sem lehet nevezni a gamét, így előzetesen a Quake II kategóriájába sorolnám. Viszont Mocsy, aki működő verziót is látott belőle azt állítja, hogy iszonyatosan-nagyon-szörnyűjó. Apró kis ötletek teszik naggyá, mint pl. mikor egy kis alien elbújik egy asztal alá, ahova nem lehet se bemászni, se belőni. Akkor mi a teendő? Rá kell ugrani a tetejére, és a leszakadó lappal agyon paszírozni az átkozott parazitát! Yuck! Hát, igen. Majd meglátjuk. A program egyébként mindenféle gyorsító kártyát támogatni fog, így - bár ez már alapnak számít - a Voodoo 2-t is, és multiplayer üzemmódban 32-en lehet majd egymás ellen nyomulni.

Most már viszont tényleg csak címszavakban: Bármelyik pillanatban megjelenhet az oly régen beharangozott SWAT 2. Az első résztől eltérően ez inkább egy C&C stílusú játék lesz, 15 küldetéssel mind a különleges osztag, mind a terroristák részéről.

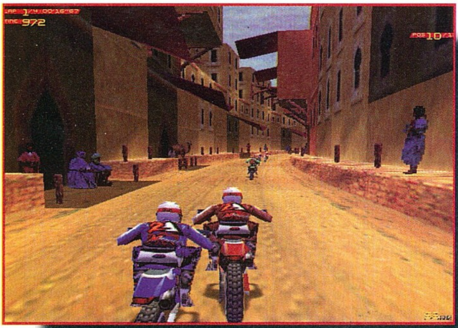
Két nagy űrhajó szimulátor is készül, a Babylon 5, és a Homeworld. Ez utóbbi nem is biztos, hogy egyértelműen szimulátor, mert sok szempontból inkább stratégiai játéknak tekinthető. Ezt többek között a végtelen számú nézőszögnek köszönheti, aminek beállítása csak rajtunk múlik. Egy biztos: lesz, ami lesz, a látott képek gyönyörűek.

A fenébe! Már a második oldal is teljesen betelt és még nem írtam semmit a Starsiegre-ről, az Earthsiege folytatásáról. Na, mindegy. Lesz, méghozzá szeptemberben, valamint készül a Starsiege Tribes névre hallgató csapatosan játszható verzió is. Ennyi.

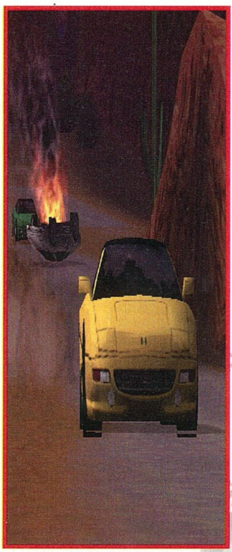
Bird



Electronic Arts

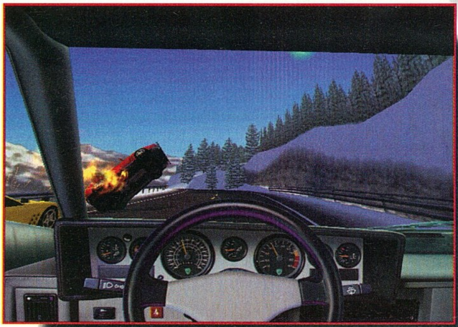


Az Electronic Arts kiadó hét nagy fejlesztő céggel van szerződésben. Ezért igencsak bőséges volt az általuk felvonultatott játékok mennyisége.



ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts mint fejlesztő a PC piacon négy programmal is jelentkezik, még az idén. Az egyik a **Moto Racer 2** lesz. A játék komoly fejlődésen ment keresztül a tavaly megjelent első részhez képest. Harminc új pálya vár a versenyek megszállottaira, melyek között ott lesz a szaharai sivatag, sőt az amazóniai esőerdő is. Akiket azonban nem elégít ki ez a mennyiség, az a programhoz mellékelt 3D Track Creator segítségével készíthet újakat magának és barátainak. Természetesen a grafikát is feltunningolták, például az időjárási tényezők megjelenítésével, melyek egyébként a játékmenetet is befolyásolják. Érdekes lehet az is, hogy választhatsz majd két játéktípus közül, azaz hogy arcade vagy simulation módban akarsz versenyezni. Szintén a sebesség megszállottainak készül a **Need for Speed III**. A Hot Pursuit is minden téren erősít. Az amúgy is fantasztikus sorozat újabb tagja számos szuper kocsival lepi meg a rajongókat, és emellett az információk szerint még több lesz folyamatosan letölthető majd az internetről. Rengeteg speciális effekt is készül, és komolyan fejlesztették a 3D részt is. Az ellenfelek agresszívebbek, brutálisabbak, okosabbak és tanulékonyabbak (!!!) lesznek, mint valaha. Teljesen más programtípust képvisel már a **L.A.P.D. 2100 AD**, ami a XXII. századi Los Angeles futurisztikus képét tárja eléd. A várost züllött bandák tartják rettegésben, a likvidálásuk a te gondod lesz. A tizenkét pályás őrületben számtalan fegyver használható, így minden piromániás megtalálja majd a számára legmegfelelőbb eszközöket. A szoftverek sorát az egyelőre még ideiglenes néven futó **Prax War** zárja. Ez a 1st person shooter mindent tud majd, amire egy ilyen 3D csodának szüksége lehet. A szintén nyomasztó jövővíziót megjelenítő játék erőssége, úgy tűnik, a multiplayer rész lesz, mely a csapatszellemet helyezi majd előtérbe.

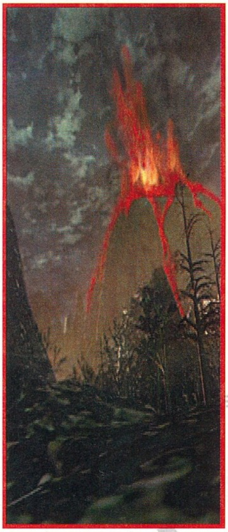


BULLFROG

A Bullfrog fejlesztő csapata 1995 óta az EA kötelékeibe tartozik. Már közös munkájuk eredménye volt a Syndicate Wars, a Theme Hospital és a Dungeon Keeper megjelenése. A kiállításon a cég mindössze két programmal jelent meg, de ezek önmagukért beszélnek.

Már kilenc év telt el azóta, hogy a Bullfrog megjelentette minden idők legeredetibb stratégiai játékát, a **Populoust**. Akkor Isten lehettél, ám most a cég még régebbi korokba vezet vissza téged, ahol még nincsenek istenek, csak olyan halandók, akik azzá válhatnak. Velük kell majd összemérned tudásodat és hatalmadat, mely egy olyan, látszólag jelentéktelen kis törzs irányításával kezdődik, amely egy hatalmas birodalom létrejöttének lehetőségét hordozza. A harmadik

rész ennek megfelelően a The Beginning alcímet viseli. Nagyon szeretném hinni, hogy ez további folytatásokat jelent. Sajnos a játékot még nem volt lehetőségem kipróbálni, de a programból láttam már annyit, hogy lepadlózzak a grafikától. A zoom rendszer és a különleges 3D engine valami



hihetetlen hatást idéz elő! Egyszerűen kész vagyok! A program multiplayer verziója négy játékos számára jelent majd kihívást hálózatban vagy az interneten. Sajnos a megjelenés, úgy tűnik, átcsúszik a jövő év elejére.

Hasonló cipőben jár a **Dungeon Keeper 2** is. Az első rész sikere után várható volt a folytatás. Ismét a gonosz oldalán lehet ringbe szállni, és remélhetőleg a második rész igazi kihívást hoz a tapasztalt stratégák számára is. A lidérces föld alatti birodalom ez alkalommal már teljes 3D pompában jelenik meg, melyben jelentős fejlődést mutat a 1st person perspektíva. Számos új csapda, szoba, varázslat és kreatúra színesíti a kínálatot, kihozva mindenkiből gonosz énjének legpozitívabb oldalait. Rögtön itt van a kaszinó. Mekkora ötlet! Végre nem okoz akkora veszteséget a fizetésnap, illetve legalább lesz remény arra, hogy a szörnyeid eljátsszák frissen szerzett vagyonukat, biztosítva ezzel az arany visszakerülését a kincstárba… A varázslatok pedig mostantól a mana mennyiségétől függenek, új lehetőséget kínálva ezzel a pusztító erőknek. A Bullfrog mindezek felett folyamatos ellátást ígér új pályákból, lényekből és spellekből is. Ezeket ingyenesen töltheted majd le a cég web oldalairól.

Looking Glass Studios

Az E3 kiállításon jelentette be a Looking Glass Studios, hogy a továbbiakban az EA lesz játékaik kiadója. Az újonnan köttetett szövetség égisze alatt megjelenő első két program a **System Shock 2** és a **Flight Unlimited III** lesz. Az előbbi program a 3D, sci-fi RPG kategória, míg az utóbbi a repülőgépszimulátorok jeles képviselője.

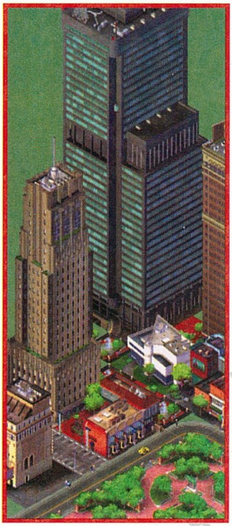
Origin

Az Origin története tizenöt évvel ezelőtt egy garázsban kezdődött. Akkor egy testvérpár képviselte a céget, mely mostanra több mint kétszáz alkalmazottat foglalkoztat. Az Origin két hatalmas népszerűségnek örvendő programsorozatot tudhat magáénak. A Wing Commander sikerét ékesen bizonyítja a több mint ötmilliós példányszám és a készülő film. Az Ultima sorozat pedig a szoftverek történetében a legrégibb és a legtöbb sorozatot megélt fantasy világ. Érthető tehát, hogy az év végére megjelenő kilencedik rész nagy várakozásnak néz elébe. Az **Ascensions** már teljes 3D világban játszódik, és vele megszületik a sorozat történetének legszebb darabja. Korszerű fényeffektek és kameramozgások fokozzák a lebegő tornyok, csodálatos vízesések, és elképesztő varázslatok amúgy is lehengerlő hatását. A kaland részről pedig annyit, hogy ez alkalommal a létező fantasy világok egyik leghatalmasabb hősének, egészen pontosan egy avatárnak a bőrébe bújhatsz.

Maxis

Szintén az EA családjának kötelékébe tartozik a Maxis. A lassan már tizedik születésnapját ünneplő cég a Sim Cityvel kezdett, és úgy tűnik, azzal is akar ünnepelni, hiszen teljes erőbedobással készül a karácsonyra ígért **Sim City 3000**. A

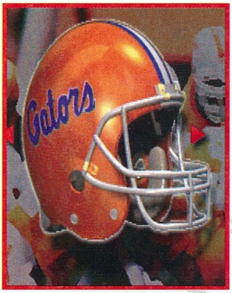
várostervezés és építés igazi művészet, hiszen nem elég a szépség, a dolognak funkcionálnia is kell, mégpedig a lakosság általános megelégedésére. A feladatok tehát nem változtak, ám a Sim City megjelenése kétségtelenül hatalmas



változáson ment keresztül. A 3D-s renderelt épületcsodák önmagukért beszélnek, de azért, remélem, a szimulátor rész legalább ennyit fejlődött, bár kissé gyanús, hogy a SC 2000-ben épített városaidat simán áthozhatod majd a SC 3000-be. Viszont mindenki tervezhet magának az ún. architect tool segítségével házakat, gyárakat és egyéb épületeket. Így aztán szinte a legapróbb részletekig kidolgozhatod kedvenc városaidat. Elöljáróban talán elég is ennyi, a többit majd a maga idejében.

EA Sports

Az Electronic Arts bemutató végére hagytam az EA Sports újdonságait, melyek valósággal elárasztják a szoftverpiac sport vonalát. Mindjárt itt van elsőként a **Knockout Kings**. Ebben a programban legendák ellen, legendákkal harcolhatsz, hiszen a világ legismertebb, legnevesebb bokszolóival szállhatsz ringbe. A harmincnyolc sportoló között megtalálod többek között Muhammad Alit, Oscar De La Hoyat, Evander Holyfieldet és Sugar Ray Leonardot is. Igazán itt a Guruban egyikünk sem boksz megszállott, de ebben a programban vitathatatlanul megvan az a plusz, ami a monitorok elé szögezi a játékosokat. Ebben persze nagy szerepet játszik az is, hogy mennyire profi a kivitelezés. Az év végére megjelenő Knockout Kings könnyen lehet az idei legjobb, hacsak a már megjelent World Cup 98 le nem körözi. Jéghoki rajongóknak készül az **NHL 99**. Ebben új mozdulatsorok, több kihasználható lehetőség és erősen feljavított kezelési rendszer növeli a játszhatóság színvonalát. A program készítésében az 1996-os Stanley Cup bajnok csapatának (Colorado Avalanche) a játékosa, Marc Crawford segít. A kezdők számára pedig külön szint készül, hogy azok, akik először ülnek le egy ilyen típusú program elé, ne kudarcélményekkel kezdjenek. A programban mind a huszonhét NHL pálya szerepel, ámulatos 3D megjelenítésben. A csapatok között pedig a toplista első tizennyolc teamjét találod. A golfprogramok kedvelőit sem hagyja cserben az EA Sports, nekik készül a még a nyáron megjelenő **Tiger Woods 99**. A szoftver nevét adó Tiger Wood az 1997-es PGA Tour "Player of the Year" címének birtokosa. A leggyorsabb 3D technológiával dolgozó program új élményekkel lepi meg a virtuális golfozók táborát. Érdekesség, hogy lesz külön laptopokra specializált install opció is. A Plug&Play Internet interface pedig ingyenesen elérhető online bajnokságokon való részvételre nyújt lehetőséget.



Két amerikai fociprogram is készül a cégnél. Az egyik a Tiburon Entertainment **Madden NFL 99**-je. Az új stílusban jegyében a program kezelése annyira egyszerű lesz (ún. one-button interface), hogy a legügyetlenebb kezdők is elboldogulnak vele. A Madden NFL 99-ben nemcsak a szó szoros értelmében véve játszhatsz, hanem belekóstolhatsz a manager feladatainak komplexitásába is. Akinek pedig még ez sem lenne elég, használhatja az editort a legfinomabb részletek megtervezésére.

A másik fociprogram az **NCAA Football 99**, melyet a Farsight Technology készít. Ennek exkluzivitása a kizárólag itt választható Orange, Fiesta és Sugar Bowl játék lesz. A különleges Dynasty Mode pedig a szezonokban szerzett presztízs pontoktól teszi függővé az új játékosok felvételének lehetőségeit. Mindkét fociprogram grafikája természetesen 3D-vel dolgozik.

A végére hagytam a sebesség szerelemeseinek szánt csemegét. A **Nascar 99** ugyanis nekik készül a Stormfront Studios műhelyében. A kormány mögé ülve ez alkalommal az ötvenes évek legendás versenyeit is kipróbálhatod, de természetesen korunk legjobbjai is képviselve lesznek. Nagyon feldobja a játék hangulatát, hogy akárcsak a valós versenyeken, vezetés közben "beszélhetsz" a team vezetőjével, aki hasznos információkkal lát el a remélt győzelem, de legalábbis a jó helyezés elérésének érdekében. A kommentár Benny Parsons és Bob Jenkins lesz.

Ennyi lett volna az Electronic Arts felvonultatott kínálata. Szerintem ebben a bőségben mindenki talál kedvére valót.

Lily

PixelView

WIN COMPUTER

1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TV TUNER VGA kártyák

■ **PV TVplus:**
64 bit PCI VGA 1MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video capture
MPEG + saját audio egység

■ **PV 3D Combo TV:**
64 bit PCI 3D VGA
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
FM rádió (opció)

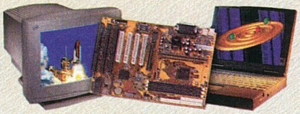
■ **PV Magic TV:**
komplett külső TV
teljes képernyő
távirányító
video bemenet

■ **PV PlayTV:**
PCI TVtuner kártya
bármilyen VGA kártyához jó
teletext
FM rádió (opció)

Network Game Center

8 számítógép hálózatban
166-200 MMX procikkal
17" -os monitorokkal
3DFx + SB16 kártyákkal
elkülönített boxokban
joystick-al, fejhallgatóval
vár TÉGED és HAVERJAIDAT
minden nap este 10-ig.
/hétköznap 14-től, hétvégén 11-től/
A József körút 70.sz. 1. emeletén
találsz minket /ha jössz/, de előbb
hívjál fel a 314-1695
számon, ha biztosan
akarsz gépet szerezni
és játszani a legújabb
játékokkal !
1 óra csak 300Ft/gép.
Ezzel a hirdetéssel 1x
½ órát ingyen játszhatsz.

OLD MAN Tuningműhelye



HardWerem-96 KFT. *Budapest,VI.Csengery-u.55.*

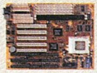
Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- 100 MHz-en tesztelt SDRAM -

- Válogatott processzorok -

- A legújabb 83 MHz-es alaplapok -



- Használt cucc beszámítása -

E-mail: oldman@mail.matav.hu

Web-site: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

2N Bt.

PC szerviz

Számítógépek:

- javítása
- összerakása
- felújítása
- kártyák cseréje
- rendszerek összerakása
- karbantartása
- szaktanácsadás

AMIGA szervizelés!!!

06-30 403-211

USDM
EP-61BXA-M
Intel BX Chipset
100MHz buszsebesség
Intel Pentium II 233-550MHz
2S/1P/1USB
USDM, KBPO, ESSJ
EP-58MVP3C-M
VIA MVP3 Chipset
100MHz buszsebesség
1MB Cache (ATX-nél)
Processzor 120-500MHz-ig
4PCI/3ISA/1AGP
KOMEL KFT
1118 Bp., Csikihegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734
EPoX
HERTA KFT
1075 Bp., Dohány u. 37.
Tel: 322-2232, 322-7846
OK SVED
Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év garancia

HA SZERETNÉL MINDEN ÚJDONSÁGOT A MEGJELENÉS NAPJÁN KIPRÓBÁLNI...
HA NEM AKARSZ EGÉSZ NYÁRON OTTHON UNATKOZNI...
HA SZERETNÉD A FOCI VB-T ÚJRA VÉGIGÉLVEZNI...
WORLD CUP '98
HA SZERETNÉL CD-ROM-OT NYERNI...
HA SZERETNÉL 50-70%-OS KEDVEZMÉNNYEL CD-ROM-OT VENNI...
GAMELAND PC CD SHOP
HA SZERETNÉL ROVID HATÁRIDŐVEL POSTÁN CD-T RENDELNI...
HA A KERESETT PROGRAMOT MÉG/MÁR SEHOL SEM TALÁLOD...
HA SZERETNÉL 7 HÁLÓZATBA KAPCSOLT GÉPEN INGYEN JÁTSZANI...
HA SZERETNÉL AKCIÓS ÁRON TAGSÁGIT VÁLTANI...
HA EGYSZERŰEN CSAK KÍVÁNCSI VAGY... KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!
1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55.
TEL: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-20.00 SZ-V: 10.00-18.00
1073 BUDAPEST, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL: 06-20 441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10.00-18.00 SZ: 10.00-13.00

Starship Titanic

Ez a Titanic nem az a Titanic

Már többször beszélgettem Mocsyval arról, hogy a hardware hírek mellett meg kellene próbálnom egy-egy játékleírást is elkészíteni. Mivel mind a ketten ugyanazt a stílust kedveljük - a grafikus kalandjátékokat -, ezért sokáig nem volt lehetőség ilyen fajta produktum elkészítésére, hiszen mostanában a nagy játékkészítő cégek nem kényeztetnek el minket adventure-ökkel.

Úgy két hete került szóba, hogy nem sokára megjelenik egy kaland, amelyet Douglas Adams neve fémjelez. Eltelt egy pár nap s mit ad Isten, csörgött a telefon, Mocsy csak annyit mondott jelentőségteljesen: itt van, megérkezett.

Miután elhozta az öcsém a szerkesztőségből (ezt kötelező volt ideírnom, mert ő az erősebb), következtek a szokásos, egy új program birtokbavételénél előforduló lépések. (Installálás és közben a doboz küllemének és tartalmának mustrálgatása.) Azaz csak következtek volna, mert rögtön akadályokba ütköztem. Egyrészt, és ez volt a kisebbik probléma, a program háromféle installálási módot ajánl fel, a legkisebb 160 MB-ot, a közepes 500-at, a legnagyobb (és most kapaszkodjatok meg) 1,3 GB-ot igényel. Megmondom őszintén, először azt hittem, hogy ez már a Douglas Adamsra jellemző humor része, de rá kellett döbbenjek, ez véresen komoly. Próbálkoztam az első verzióval. A játék borzalmasan lassú volt (pedig ez egy kalandjáték!), a CD-meghajtó egyfolytában kerregett, minden egyes mozdulatnál tölteni akart valamit a program. Na nem baj, uninstall, csináltam egy kis helyet, mehet az 500 MB. Nyugaton a helyzet változatlan...Könyörgöm, van, akinek az egész winchestere nincs 1,3 GB-os! De mivel az enyém 3,2-es, már nem hagyott nyugodni az a bizonyos kisördög. Gondoltam kipróbálom. Fátyolos szemmel letöröltem mindent, ami valaha is fontos volt nekem. (Mondjuk a windows nem annyira fontos, de hát azt meg nem lehet letörölni, ha játszani akarok...) Jaj, de jó, végre játszható sebességgel működik ez az „igen nagy számolásigényű” (előre lerenderelt, többnyire állóképekből álló) progi. Másrészt a program csak akkor hajlandó elindulni, ha a grafikus kártya certifiedként szerepel a DirectX 5-ben. Ne mondjátok, hogy ez minden programnál így van, hiszen az én Hercules Dynamite 128-as kártyámon (a legújabb gyári driverekkel) eddig az összes program elindult, annak ellenére, hogy hiányzott a certified felirat. Az akadályok azért vannak, hogy legyőzzük őket, egy laza mozdulattal (eltöröltem egy újabb könnycseppet a szemem sarkából) a DirectX 5.2 által felajánlott Tseng 6000-es driverekre tértem át. Mivel eltartott egy ideig amíg mind a három CD tartalmát felpréselte winyóra, közben szemügyre vehettem a dobozt s annak tartalmát. Nicsak-nicsak, egy piros-kék 3D szemüveg. Ez meg minek? Arra már nem is gondoltam, hogy ez is vicc... (Emlékeztek még a Monkey Island 3-ban a 3D gyorsító beállításának lehetőségére?)

A „rövid” bevezető után ideje rátérni a játékra. (Gondolkodtam azon, hogy forradalmi újításként ez lehetne a leírás egészen apró, elhanyagolhatóan kicsi része, az újság címlapjára pedig ráírnánk: Le az unalmasan hosszú ismertetőkkel, a legrövidebb leírásokat nálunk olvashatod!) Kicsiny otthonunkban üldögélve (ezt már tényleg a játék), hol is gubbaszthatnánk másutt, mint életünk középpontja a számítógép előtt. Behelyezve az asztalon található választékból az egyetlen CD-t, a Douglas Adamsre oly jellemző, felettébb logikus módon, egy hatalmas űrhajó ereszkedik a házunkba/házunkra. Az űrjárműből kilépő robot a segítségünket kéri. Akármit válaszolunk – én például volt amikor azt mondtam neki, hogy abszolút nem akarok segíteni -, felvisz minket a hajóra, amely pillanatokon belül elhagyja kicsiny bolygónkat. Hosszabb-rövidebb

mászkálás után kiderül, hogy a hajó tele van meghibásodott robotokkal, és a vezérlőműve sem működik. Minden robotnak érdekes neve van, pl. BarBot, BellBot, LiftBot, DeskBot, DoorBot. Közben megismerkedhetünk az ún. PET-tel (Personal Electronic Thing), amelynek segítségével pl. ismét egy szöveges kalandjátékban érezhetjük magunkat, hiszen így beszélgethetünk a játék szereplőivel. (A program kombinálja a régi begépelős stílust a legújabb egér-klikkelgetőssel.) A PET-nek öt üzemmódja van. Az első szolgál a beszélgetésre a hajón található robotokkal (van egy papagáj is), itt olvashatjuk el (ha hallás után nem

értjük meg), hogy mit mondanak nekünk. A második az inventory, a harmadik az aktuális helyen található eszközök vezérlésére szolgál (remote thingummy mód). A negyedik funkció lehetőséget ad, hogy elmentsük az aktuális helyszín jelét, ugyanis a Starship Titanicon minden helynek van egy egyedi azonosítója (ez tulajdonképpen egy cikkcakkos ábra, ami a falra van felrajzolva). Sajnos ez a funkció nem arra szolgál, hogy később a mászkálást elkerülendő ugrálhassunk az elmentett helyszínek között, hanem a Succ-U-Bus kezelésére. (A Succ-U-Bus segítségével tárgyakat küldhetünk át az egyik helyszínről a másikra, ilyenkor kell az előzőleg említett helyszín-azonosító segítségével megadni a célállomást.) Az ötödik mód a játék lényege, itt lehet kilépni a játékból, no meg menteni, visszatölteni…

Mi is tulajdonképpen a játék célja?

E.T. után szabadon a hazajutás. Persze erre csak akkor leszünk képesek, ha a vezérlőt ismét működésre bírjuk. A vezérlőegység egy fekvő női alak (még neve is van: Titánia), aminek fel kell kutatnunk a részegységeit. (Nem tudom, ki hordhatta szét, de ha egyszer elkapom…) Az elveszett részek a következők: két szem, két fül, egy orr, egy száj, az agy, a látóközpont, a beszédközpont, a szaglóközpont és a hallóközpont. Persze ahhoz, hogy ezeket összegyűjthessük, végre kell hajtanunk bizonyos részfeladatokat is, ahhoz például, hogy a hajó egyes speciális részeire eljuthassunk, elő kell léptetni magunkat másod, majd első osztályú utassá. Ha minden alkatrész megvan, ezeket a megfelelő helyre behelyezve Titánia életre kel és megnyílik az út a hajóhíd felé, ahol már csak egy pár dolgot kell beállítanunk, és máris otthon vagyunk, vége, endszekvensz.

Mivel jómagam nem szeretem az olyan leírásokat, amelyek szájbarágósan végigvezetnek a játék minden egyes lépésén (ezek a játék értelmét veszik el, hiszen azért vetted meg a játékot, hogy törhesd a fejed a feladványokon, és nem azért, hogy mint egy robot, utasításokat kövess), ezért következzen néhány tipp, amely segíthet az elakadt játékosoknak.

A PET első üzemmódjában az aktuális beszélgetőtárs robot képe mellett három kijelző is látható, amelyek a robot állapotát jelzik. (Az első kijelző pl. a robot segítőkészségét mutatja.) Az egyik szobában a legtöbb robotnak van egy szobor-megfelelője. Ezeken a szobrokon található kallantyúk segítségével javíthatók a robotok. Ha elakadunk, érdemes például a BellBottól kérdezni, de ez akkor lesz igazán eredményes, ha a segítőkészsége maximális.

Hol vannak a központok?

A szaglóközpont: Ha a szervizlifttel lemegyünk a Mother Suss-U-bushoz láthatjuk, hogy nincs valami jól. Talán el van dugulva? Csiklandozzuk meg a torkát egy kicsit! Ha egy madártollat küldünk el vele, rögtön kiadja magából a beszorult dolgokat…(Ha a papagájt megpróbáljuk kivinni a szobájából, kirepül a kezünkből, de némi toll ott marad.)

A látóközpont: Ez a bárban található, elég körülményes a hozzájutás. El kell készítenünk a BarBot számára egy koktélt, amelynek a receptjét az ott található tévé mutatja. A hozzávalók: összetört televízió, egy citrom, egy pohár seregélylötty. Honnan szedjünk egy összetört tévét? Menjünk a papagáj szobájába és hívjuk a BellBotot. Ezután egyszerűen kérjük meg, hogy dobja le a kútba a tévét (a kút a hajó központi része), majd miután a robot ezt boldogan teljesítette, menjünk lifttel a kút aljára, és máris van egy tévénk, ami a kívánalmaknak megfelel. Ismét a papagáj szobája, húzzuk ki az ágat a zsákok közül, menjünk a Pellerator segítségével a Promenade deckre a kalapácskészítőhöz (Hammer Dispenser). Az ággal nyomogassuk meg a gombot és vegyük ki a kalapácsot. Vissza a kút tetejére és menjünk egy lifttel, mondjuk a harmincadik emeletre. Itt a folyosó végén a kalapács segítségével szerezzük meg a botot (ez már egy hosszabb bot), irány az arborétum (a gondola segítségével). A hosszú botot a fák között lóbálva miénk lesz a hőn áhított citrom. A lötyiért irány Titánia szobája, azon belül is az a szoba, ahol a biztosító szekrény található. Tegyük be a kék biztosítékot, vegyük ki a sárgát, fordítsuk el a kék és a sárga gombokat. Gyerünk a Promenade deckre, a ventilátor vezérlőjét kapcsoljuk be és állítsuk a sebességet a leggyorsabbra. (Szegény madárkák…) Újra a harmincadik emeletre menjünk (ez a kedvencem), ahol az étteremben (ami egy erősen önkiszolgáló helyiség) a kapcsolóval kérjünk egy csirkét és tegyük a bal oldali cső alá. A folyamat közben tegyük a csirke alá a BarBottól elcsent poharat, és meg is van a lötyi! Az összetevőket adjuk a BarBotnak, kérjünk tőle egy vodkát, majd mikor már eléggé jókedvre derült, kérjük el a látóközpontot.

A hallóközpont: Az első osztályú étteremben tapasztalhatod, hogy

a zene eléggé furcsa, valami nem stimmel vele. Talán a zeneszobában helyre lehet hozni a dolgot. Az itt lévő székeken található ábra segítségével beállítható a vezérlőpanel, és fel tudjuk venni a fonográffal a most már nem disszonáns zenét. A felvételt tartalmazó kütyüt tegyük zsebre és irány az első osztályú étterem. Az igencsak rossz állapotban lévő pincér (Maitre'D Bot) nem nagyon enged minket az asztalokhoz, ezért mindaddig klikkelgessünk rajta amíg meg nem adja magát (előtte persze tépjük ki az egyetlen megmaradt karját, minek az neki) Ezek után már odamehetünk az egyik asztalhoz, ahol ott a pincér másik karja kezében egy kulccsal. A kar, vagyis a kulcs segítségével nyissuk ki a zenedobozt, tegyük be az általunk felvett jó zenét. Ettől a pincér úgy ellágyul, hogy a másik karja is elernyed. Végre miénk a kezében szorongatott hallóközpont.

A beszédközpont: A biztosító szekrénybe tegyük be a zöld biztosítékot. (Többek között ezt is megszerezhettük az első osztályú étteremben.) Ismét az arborétumba kell mennünk, amely most már működik! Változtassuk az évszakot őszre, a hosszú bottal le tudjuk piszkálni a beszédközpontot.

Az agy: A papagájunknak különös ízlése van, forró csirkét szeret enni. Menjünk egy önkiszolgáló étterembe, kérjünk egy csirkét, az első osztályú étteremben zsákmányolt szalvétával töröljük meg, tegyünk rá egy kis mustárt és küldjük el a papagáj szobájába, majd mi is menjünk oda. Ismét töröljük meg a csirkét a szalvétával, majd csalogassuk a papagájt a finom étellel a kalitka szélére. Ha már nem áll a farúdon adjuk oda neki a csirkét, és amíg eszik, gyorsan lopjuk el a rudat. Nos, ez az agy. (Logikus, nem?)

Még sorolhatnám, hogy a többi alkatrész hol és hogyan szerezhető meg, de akkor ez már nem tippözön lenne, hanem megoldási útmutató. El ne felejtsétek a 3D szemüveget! (Mármint néha fel –fel venni, utcán, strandon stb.)

Összességében a játék elég nehéznek mondható, és azért el kell ismerni, nem csalódtam Douglas Adams humorában sem. Érdekes ötlet volt a régi begépelős kalandjáték stílus visszahozása, de ennek az ízét csak az angolul jól tudók érzik igazán. (Például az angolok...) Nagyon jó érzés volt végigjátszani a játékot, ugyanis egy villámgyors uninstall után 1.3 gigával lett több szabad helyem...

Végezetül egy idézet a kedvenc Douglas Adams könyvemből (Galaxis Utikalauz Stopposoknak/ The Hitchhiker's Guide to the Galaxy), melyet a könyv elolvasása után sokszor elszavaltunk egymásnak a barátaimmal (elnézést, ha nem lesz pontos, de csak emlékezetből idézek):

ÓDA AZOKHOZ A KIS ZÖLD DAGADÉKOKHOZ, MELYEKET A HÓNOM ALATT LELTEM EGY TAVASZI REGGELEN

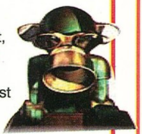
Ó pürsönő morgolosta, Vizelvényeid, mint a többözös rejtyemény hátán a szederjes gennyekéj Huss fohászom száll feléd kedvelátos zümögényem Abroncskodón körbesarj suhogó pettyeleveleddel, Mert szétmarcangolom takonybibircsókjaidat Pacagány csökömmel. Meglásd!

Lóti

BarBot
Tipikus bárpincér, kedves, joviális, szereti a sört... Imádnivaló!

BellBot
A teremtő egyik legnagyobb tévedése, azóta is fogja a fejét...

DeskBot
Hivatalnok a javából, viszont él-hal az arisztoktatékért.



Succ-U-Bus
Utálja az életet, a világot és az embereket. Imádja az alvást és a csirkéket...

LiftBot
Az első filozofikus gondolkodású liftesfiú. Pályát tévesztett...

Maitre d'Bot
Ősi nemesi család sarja, a gond csak az, hogy az ősök bérgyilkosságból tartották fenn magukat.

DoorBot
Edmund Lucy Fentible lesz az első Bot akivel a hajón összefutunk, alapjában véve kedves, de nem árt vele vigyázni.

INFO

- SIMON&SCHUSTER
- DIGITAL VILLAGE
- KALAND

- P100
- 160 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4X CD
- SB COMP.

◆ MYTH

80%

SiN
Coming soon on PC Cd-rom
ritual entertainment
Webside: www.ritual.com
ModernMedia
E-mail: mms@mail.matav.hu
ACTIVISION
Webside: www.activision.com

Quake

Csapatjátékok

A fejlődés velejárójaként egyre többen játszhatnak együtt, korlátot leginkább már csak a hardware vagy a pálya mérete jelent. Ennyien pedig sokak szerint érdemesebb már valami összetettebbet játszani, mint egyszerűen „lőjél mindenre, ami mozog". Megoldás természetesen a csapatjáték.

Vegyél pár csapatot, mindenki csak az ellenséges csapat tagjait támadja. Elég egyszerű. Na persze lehet nagy megbeszéléseket csapni, ki melyik stratégiailag fontos területet fogja védeni, közös haditervet kidolgozni. Ez az alap, ami bent van Quake-ben, Quake 2-ben is. Módosíthatóságuk révén azonban olyan remek variációk léteznek már csapatjátékra, ahol valóban van egy egyértelmű, közös cél is. Ugyan van már szerencsére nálunk is ilyen szerver, valahogy nem elég népszerűek. Ideje lenne hát ezen változtatni, ezért is választottam ezt a témát mostanra.

Először érdemes őszintén elgondolkoznod rajta, valóban közel áll-e a csapatjáték hozzád. Ha legjobban az érdekel, hogy te és csakis te legyél a ponttáblázat legtetején, ha zavarna, hogy esetleg a fragjeidért egyáltalán nem is kapnál pontot, és csak a csapat közös céljáért jutna minden csapattag pontosan ugyanannyi ponthoz, akkor nem neked való. Ugyanígy fontosak szerintem a teljesen egyértelmű dolgok, mint hogy segítsed a csapattársadat ha bajban van, vagy hogy maradj otthon védekezni, még ha így kevesebb is lesz a pontod. Még nem sokkal a Q2CTF megjelenése után játszottam egy külföldi szerveren, ketten maradtunk védekezni. Jött egy jól felfegyverkezett ellenfél, a társam lelőtte, én meg véletlenül felkaptam az elejtett fegyvert, amit persze a csapattársam érdemelt volna inkább. Sebaj, Quake 2-ben bármilyen tárgyat eldobhatsz, visszaadtam hát neki. Meglehetősen elcsodálkozott, mondván, még sajnos sosem találkozott ilyennel, hogy valaki visszaadta volna neki a jogosan megérdemelt zsákmányát. Elég szomorú. Na, talán ideje rátérni a részletekre.

Capture the Flag (CTF)

Kétségkívül a legismertebb módosítás, *Zoid* nevéhez fűződik. Olyannyira elterjedt, hogy az id Software hamarosan szerződést is kötött vele annak idején, hogy közösen készítsék el a Quake 2-höz is a CTF-et. Miről is van szó?

Két csapat, kék és piros. Mindegyik csapatnak van egy bázisa, benne egy zászlóval. Célotok az ellenfél zászlóját megszerezni és hazavinni, közben pedig megvédeni a sajátotokat. Könnyen érthető, remek csapatmunka, ezért olyan kiváló szórakozás.

A Q2CTF gyakorlatilag alapnak is nevezhető a Quake 2-nél, bár mivel nem készült el időre, így nincs rajta a CD-n, ezt is külön, de természetesen ingyen kell letöltened.

Zoid a fegyvereket egyik esetben sem módosította, bár néhány apróság azért akad, mint a rúnák (Q2CTF-ben *tech powerup*) és a *grappling hook*. Még több pályát,

még több apróságot, módosított fegyvereket tartalmazó variánsa a CTF-nek rengeteg van, érdemes kipróbálni például a ThunderWalker CTF-et vagy az LMCTF-et. Én azért jobban szeretem az eredetit.

TeamFortress (TF)

A csapatjátékok királya sokak szerint, de van persze aki nem szereti. Mindenesetre kiváló példa arra, hogy nem csak az egyszerű lehet nagyszerű. A TF-nek elég komplex rendszere van, eltelik néhány hét, amíg mindent igazából megismersz.

Az első legfőbb jellemzője a különböző játszható karakterek. A **Scout** utolérhetetlenül tud futni, de leggyengébb páncélzat és fegyverek tekintetében. A **Sniper**ek szeretnek nagyjából egy helyen várakozni, hogy aztán kinagyítva messziről akár egy jól irányzott lövéssel megállítsák a támadókat. Muszáj is leszednie mindenkit már távolról, mert közelharcban nem sok esélye lenne. Csak a **Soldier**nek található meg az arzenáljában a mindenki szerint első számú Quake fegyver, a rakétavető; cserébe elég lomha és semmi különös specialitása nincs. A mérnökök önműködő **Sentry gun**okat építhetnek, amit aztán persze folyamatosan őrizgetniük és javítgatniuk kell. A kémek elmaszkírozhatják magukat az ellenfél színeire, halottnak tettethetik magukat, az ellenfél hátába kerülve pedig akár egy késszúrással is halálra sebezhetnek egy gyengébb karaktert. Ez pedig még nem volt az összes lehetséges karakter, nem is részleteztem különösebben őket, csak egy kis ízelítő.

Szép-szép, de mi is itt a feladat? Itt jön elő a TF másik verhetetlen előnye. A pályától és a készítőjétől függ, hogy mi lesz éppen a cél. Szabadon változtatható, hogy mire mi történjen, mi mit csináljon attól függően, hogy melyik csapat tagja érinti meg. Apropó, említettem már, hogy akár négy csapat is lehet? A legnépszerűbbek azért itt is a CTF-szerű pályák, de van más is szépszámmal. Az egyik kedvencem az olyan pályák, ahol egy ember egy gyakorlatilag fegyvertelen (egy puszta baltája azért van) civilt alakít, egyik csapatnak pedig meg kell védenie, hogy eljusson valahova, a harmadik csapat tagjai pedig értelemszerűen igyekeznek megakadályozni őket.

Az egyik negatívum sokak számára a komplexitása mellett a nem teljesen profi minősége, nincs például sok csillogó-villogó új modell a fegyverekre, sok pálya az eredeti Quake textúrákat használja és így tovább. Szerencsére azonban pályája és készítője válogatja, vannak fantasztikus pályák is, csak meg kell őket találni.

Jött a Quake 2, a TF-et készítő ausztrál srácok pedig tudták, hogy nagy igény lenne egy Q2 verzióra. Nem elégedtek volna meg azonban most már egy TF1-szintű módosítással, minden tekintetben profi alkotást akartak kiadni. Amit pedig nem tudnának önerőből, ingyen megcsinálni. Így jött aztán az ötlet, hogy pénzes kiegészítő lesz a TF2-ből. Most aztán egy nagy fordulatot vett az egész, megtalálták a szerencséjüket. A Half-Life-ot készítő Valve szerződtette őket, így Q2 verzió nem lesz, Half-Life viszont igen, mindehhez pedig rendelkezésükre áll a Valve összes jó designere. A profi minőség tehát nem kérdéses ezúttal. Csak jelenne már meg!

Jailbreak

Végül legyen szó még egy csak Quake 2-es, viszonylag fiatal módosításról. Újabb egyszerű, de tökéletesen bevált ötlet: ha meghalsz, nem éledhetsz azonnal újra fel, hanem az ellenfél bázisában lévő zárt börtönbe kerülsz. Onnan pedig csak egy csapattárs szabadíthat ki, vagy legtöbb pályán pár másik szintén börtönben ülő társaddal összefogva is kijuthattok, feltéve persze, hogy nem őriznek erősen. Ha aztán egy csapatból senki sem szabad már, az ellenfél kap egy jó adag pontot, majd kezdődik a móka előről.

Így elolvasva nem biztos, hogy remek szórakozásnak tűnik, vagy ha nagyon nem bírnád ki, hogy egy-két percig börtönben ülve várakozz, akkor inkább ne is próbáld. Azonban kevés dolog jobb szórakozás annál, mint bemutogatni a börtönben ülő szerencsétleneknek, vagy gondosan őrizni őket; ugyanígy nagy élmény utolsó szabadon maradottként sikeresen bejutni az ellenfélhez és kiszabadítani a társakat. Aztán ha netán börtönbe kerülsz, kijutva édes lesz megbosszulni sérelmeidet volt őrződen.

fds

quake.pganet.com

START
Víz
SZÁGULDÁS
Őrület
VR SPORTS
POWERBOAT
Racing
PlayStation
PC
CD
ROM
VR SPORTS
INTERPLAY
Interplay
ModernMedia

Kormányteszt

Race Leader 3D

Tisztán látszik, hogy ez a június hónap nem nagyon kedvez az autós programoknak, talán a kategória legutolsó értékelhető játéka a Motorhead volt. Az is igaz viszont, hogy ha megteremtjük a klasszikus körülményeit egy jó kis esti számítógépezésnek (hűvös szoba, kényelmes szék, cola, szendvicsek-egyszóval minden amitől a társadalom annyira óv:)) és ha már mindenképpen vezetni akarunk, akkor nagy hasznát vehetjük egy kormánynak. Erre a megállapításra pár hónapja már rájöttünk, így minden számban igyekszünk beszámolni egy rövid teszt erejéig, az éppen piacra kerülő (elsősorban a hazánkban is hozzáférhető) termékekről. Ez persze nem mindig esik egybe a nemzetközi megjelenésekkel, de azért a legnagyobb cégeknek, mint mondjuk a Logic3 vagy a Thrustmaster már jó ideje van hazai képviselete, így itt az elcsúszás szerencsére nem nagy. Az egyetlen gond ezen a piacon, hogy mindenki várja a force feedbackes technológiát alkalmazó modelleket, csak éppen sehol semmi. Leginkább csak a nagy csönd róluk. Ez azért érthetetlen, mert már fél éve elterjedtek azok a hírek, miszerint a T3-as (a Thrustmaster Force Feedbackes kormánya) pár napon belül kapható lesz. Azóta eltelt jó pár hónap, de sem a T3-as, sem a konkurencia „visszarángatós" botkormányai nem jelentek meg. (Úgy tűnik a Microsoft nagyon lelépte ebben a többieket, hiszen ő legalább a SideWinder Force Feedback-et ki tudta hozni. Úgy hírlik a kormányokban nehezebb a stabilitás és a kellő erő produkálása, mint pl. a hagyományos joystickekben. Azért dicséretére legyen mondva a SideWindernek, hogy kb. három hónapja használom, több-kevesebb rendszerességgel, de egyelőre semmi baja.) A nagy áttörés tehát még várat magára, addig is azonban kaptunk egy érdekes külső tulajdonságokkal megáldott kormányt a Race Leader 3D-t.

Emlékszem, hogy amikor az első képek megjöttek a kormányról, egyöntetűen az volt a reakciónk, hogy iszonyatosan idétlenül néz ki. Mondjuk ez a vélemény most, hogy az életben is megtapasztaltuk a lehetőségeket, mit sem változott. Max. kiegészült azzal, hogy idétlenül néz ki, de az ember úgy is érzi magát, amikor a két lába közé kapja a kormányt. Gondolom a francia cégnek itt valami versenyautókhoz hasonlatos hangulat megteremtése volt a cél, viszonylag kevés sikerrel. (Ellenben Bus kormány szimulációnak remek, ilyenkor csak fel kell húzni a magasságot, és függőlegesben tartani a tengelyt. Az elért hatás kb. olyan mintha buszt vezetnénk, szépen, kényelmesen a szobából. Kár, hogy nem ismerek egyetlen ilyen jellegű szimulációs programot sem. A Need for Speed-ben pedig nehéz ebben a stílusban eredményeket elérni.)

Azért ha az ember nagyon megerőlteti magát, nagyjából be lehet lőni a távolságokat, így már használható a szerkezet. Természetesen le lehet rakni az asztalra is, akkor viszont nagyon alacsony tartót kell kerítenünk. Nekünk ezt nem volt módunkban kipróbálni (fene se akarta elfűrészelni a lábakat kb. a felére).

Némi próbálkozás után végül is be tudtuk kalibrálni Win98 alá, mert természetesen driver lemezt nem adtak hozzá. Ebből a szempontból nekem hatalmas etalon a Sidewinder amit nem kell konfigurálni. Egyszerűen csak felinstallálod a driverét, és attól a perctől kezdve az automatikusan kalibrálja a joyt. Azt nem értem, ha már valaki eljutott idáig PC-n, akkor miért nem lehet ezt az alapnak tekinteni? Lustaságból, vagy csak azért, mert a jogokat a Microsoft fenttartja magának? (Esetleg ők jobban ismerték a lehetőségeket? Végül is hazai pálya.)

Az első játék amivel kipróbáltuk a Race Leadert az a **Psygnosis-féle F1 97** volt. Nem szóltam még arról, hogy a kormány alaposan el van látva gombokkal (2X4+HAT). Ebből a szempontból jelesre vizsgázott, sőt van rajta egy „mode", azaz shift gomb is ami további programozási lehetőségekre enged következtetni. Nem mintha erre nagy szükség lenne, hiszen jár még egy pedál is a szetthez. Így aztán lehet választani, hogy azzal, vagy éppen a fenti gombokkal nyomod a gázt. A többi marad a kamera nézeteknek, a kézifféknek és a visszapillantó tükörnek. Maga a játék fogjuk rá, hogy élvezetes volt, bár itt meg Bird megállapítása köszönt vissza állandóan, miszerint tehettek volna némi „vasat" is a kormányba. Gondolom ezzel arra célzott, hogy semmi súlya nincs, így kevésbé realisztikus.

Mire a **PowerBoat** került sorra, már egész jól megszoktuk a Leadert, működött is rendesen, sőt a gombok is jó szolgálatot tettek.

Értékelésképpen csak annyit, hogy vannak a Race Leadernél sokkal jobb kormányok is, viszont pozitívum, hogy van hozzá pedál, illetve egy halom gomb meg HAT. (A jellemzés során nem arról volt szó, hogy zátonyra futott sivár kis életemért akartam valamin értelmetlen bosszút állni:), egyszerűen csak idegesítőek már ezek a gyerekes hibák, amit sorra elkövettek a Race Leaderben is.)

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com

INFO

Automex Multimédia Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700
Fax: 461-5799
www.automex.com

Bard's Tale 1.

2. RÉSZ

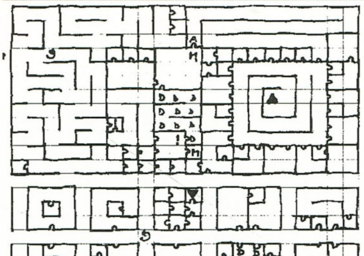
Némi félreértések miatt a múltkori számnál a térképek nem kerültek a CD-re, hanem az újságba szorították őket (a cikkben található hivatkozások emiatt falsok voltak). Nem tudom, mennyire voltak olvashatók (amikor ezt írom, még nem láttam a számot), remélem, azért látszik majd belőlük valami! Azért azt érdemes leszögezni, hogy ezek kézzel rajzolt térképek és én úgy teszteltem őket, hogy egy rajzolóprogramba hívtam be a szkennelt képeket, majd kinagyítottam őket. Így mindenesetre rendben lévőnek tűntek - legalábbis én el tudtam olvasni mindent rajtuk...

Néhány szemrehányó szó után sikerült elérni, hogy ígéretet kaptam arra, hogy a következő CD-re az összes térkép és a varázslatlista is felkerül. Remélem, ezzel segítünk azoknak, akik esetleg nekidurálják magukat a Bard's Tale-nek. És most folytassuk!

THE MAD GOD'S TEMPLE

Múltkor már eljutottunk odáig, hogy bátran elindulhatunk az Őrült Isten templomába. Ez a főtéren található, ahol ha elmondjuk a papnak az isten (Tarjan) nevét, akkor beenged minket. Az első szinten kapunk néhány figyelmeztetést a következő szinteken lévő szörnyekről, de ezen kívül semmi érdekes nem található itt. Szerencsére a lefelé vezető lépcső körül nincsen semmi trükk, így ha megtaláltuk, mehetünk is lefelé.

CATACOMB 2.



CATACOMBS LEVEL 2

Ezen a szinten vár minket Bashar Kavilor, a kissé őrült főpap, aki azonban lassúnak bizonyult, és egy árva varázslatra sem maradt ideje - a monkom egy nyakszirtre mért ütéssel szépen kiütötte! Általában igaz, hogy a fő (értsd néven nevezett) ellenfeleknek sincs sok HP-je, baj csak akkor van, ha ők támadnak először, és sikerül is, amivel próbálkoznak. Nos, ebben az esetben nem ez történt...

A főpap után még összefutunk házisárkányával is, ahol megtanulhatjuk, hogy a sárkányok viszont bizony elég gyorsak – ha pechünk van, akkor itt rendesen megcsaphatják a csapatot...

Még két csúnya trükk van ezen a szinten - szerencsére egyiket sem kötelező kipróbálni, de lehet... Én ezekre a helyekre mindig be szoktam nézni, mert bízom a karaktereimben... Nos, ebben az esetben ez elég nagy botorság volt! A Stasis Chamber a labirintus DNY-i sarkában van (0,0 pozíció), és külön üzenet is figyelmeztet rá. Ha ide bemegyünk, akkor onnan élve nem jutunk ki, mert egyszerűen nem lehet kilépni onnan! Egyetlen módszer, hogy szépen meghalunk mindenkivel (például direkt hagyjuk, hogy megüssenek csatában, vagy egymással irtatjuk ki a karaktereket), így visszakerülünk az Adventurer's Guildba, ott generálunk egy új karaktert, és a hullákat két menetben szépen elcipeljük egy templomba. Elég drága mulatság, de legalább nem vesznek el a tárgyaink és a tapasztalati pontok!

A másik veszély a DK-i sarokban található, és Soul Suckernek hívják (erről a szörnyről kaptunk figyelmeztetést korábban). Elég durva, ha pechünk van, egy varázslattal kinyírja a csapat nagy részét (úgy 200-300 HP között ütött mindenkire, amit az én embereim közül csak ketten bírtak ki). Ha szerencsénk van, akkor csak egy emberre támad, és utána már mi következünk...

Ha már úgy érezzük, hogy mindent kipróbáltunk, akkor akár lejjebb is mehetnénk...

CATACOMBS LEVEL 3

Ezen a szinten újabb főellenfél - a boszorkánykirály - vár minket. A rengeteg élőhalott között szinte fel sem tűnt volna, ha nem szívogatott volna le szinteket a karaktereimről. Természetesen ezt nem hagyhattam szó nélkül, és így egy szemmel gazdagabb lettem. Ez fontos tárgy lesz majd a későbbiekben! Valahol van még egy utalás arra, hogy az Őrült Isten szobrát Harkyn kastélyában kell keresni (csak elfelejtettem bejelölni), így ez lesz a következő célpontunk! Sajnos innen nincs közvetlen feljárat a városba, így kénytelenek leszünk visszafele is megtenni az utat! Természetesen, ha ismerjük az APAR varázslatot, akkor teleportálhatunk is! Itt jegyzem meg, hogy ez a varázslat nem mindenhol működik - például Kylearan tornyában nem fog (ami számomra elég idegesítő volt – majd elmondom, miért).

HARKYN'S CASTLE LEVEL 1

Harkyn kastélya a város ÉNY-i sarkában található és a hívatlan látogatók ellen egy sárkány védi. Ha ezen az őrön túljutottunk, már nem okozhat gondot a szint felfedezése! A DK-i sarokban találhatjuk meg a kristálykardot, ami fontos lesz majd a következő labirintusban. Nem túl jó fegyver, de mindenesetre vigyük magunkkal!

A szint közepe táján felülhetünk Harkyn trónjára, és - várakozásunkkal ellentétben - semmi rossz nem történik! Sőt! Megnyílik egy rejtekajtó, amin keresztülhaladva hamarosan rálelünk a felfelé(!) vezető lépcsőkre...

HARKYN'S CASTLE LEVEL 2

Ezen a szinten egy ezüst négyszög megszerzése a kritikus feladat. Ha a rengeteg különféle csapdán átverekedtük magunkat és helyesen válaszoltunk az öregúr kérdésére (ilyen közel Erdélyhez ki ne tudná a választ?), akkor ő átenged minket oda, ahol ez a tárgy van.

A következő szintre (ha jól emlékszem) ismét levitálni kell, de ezekkel a karakterekkel ez már nem okozhat gondot...

HARKYN'S CASTLE LEVEL 3

Ezen a szinten már elég komoly csaták várnak bennünket! Természetesen csapdákból is kijut majd bőségesen... Itt is találkozhatunk egy öregúrral, aki most az Archer Streeten található kocsma neve után érdeklődik. Erre a választ természetesen csak az tudja, aki már elég sokat járkált a városban (és térképe is van, hogy tudja, melyik az Archer Street)! A megoldás egyébként Skull Tavern.

Én nem jöttem rá, hogyan lehet becsületesen (értsd teleportálás nélkül) bejutni a DK-i sarokban lévő területre az Őrült Isten szobrához. Itt találkozhatunk 4*99 Berserkerrel is, akik annak idején megakasztottak Spectrumon. Most nem okoztak különösebb gondot: két MIBL varázslat, a Fire Horn és a segítségül megidézett illúziósárkány elintézte a dolgot – a három harcosnak már csak a romokat kellett eltakarítania...

Ha ezek után odaérünk a szoborhoz (elég sok csapda van a teremben, de ha megunjuk, teleportáljunk oda) és a szem nálunk van, akkor a szobor feléled. Itt is lutri, hogy a mi illúziósárkányunk vagy ő támad elsőnek – szerencsés esetben nem sok esélye van... Győzelem esetén elteleportálódunk Kylearan tornyához.

VIGYÁZAT! Itt nagyon el lehet szúrni a dolgot! Ha otthagyjuk a tornyot (például el akarunk menni egy templomba), akkor nem tudunk majd visszatérni. Mivel már nincsen nálunk a szem, nem tudunk megküzdeni ismét a szoborral... Ráadásul a teleportálás nem működik a városban... Szóval itt nincs pihenés, azonnal tovább kell menni!

KYLEARAN TORNYA

Itt is elég sok csapda vár ránk, de szerencsére a megoldás elég egyértelmű. Két gyors teleportálás és egy rövid kis sötét folyosó után egy nagyobb - rombusz alakú - teremben találjuk magunkat. Itt meg kell keresnünk a szájat, aki a következő rejtvényt teszi fel nekünk: "Name the one of cold, foretold twofold". Ami ugye elég furcsán hangzik, de körülbelül azt jelenti, hogy mondjunk valami hideget, amiről már kétszer is szó volt. A válasz Stone Golem. Újabb teleportálás után egy nagy sötét terembe fogunk jutni, ahol egy újabb szájat találunk, aki a "végtelen

út" iránt érdeklődik. Ismét Skara Brae térképére van szükségünk, hogy kitaláljuk a választ (Sinister). Újabb teleportálás helyett most megnyílik egy titkos ajtó a sötét terület DNY-i sarkában. Ezután még egy nagy sötét terület vár ránk, amelynek északi részén egy kis szobában felvehetjük az ezüst háromszöget (már ha van még helyünk! Erre figyeljünk, mert később már hiába jövünk vissza - néhány cucc eldobálása után -, nem kapunk semmit!). Ez a tárgy is létfontosságú lesz a játék befejezéséhez.

A térkép segítségével nem okozhat gondot dél felé elhagyni a sötét területet és megkeresni a kristálygólemet. Ez nem túl erős, de ha a kristálykard nélkül érkezünk, akkor lehetetlen legyőzni, mert mindig feléled. Ezután egy hosszú "kígyószerű" folyosó következik (nem volt erről egy utalás?). Délfelé itt is bekerülhetünk egy Stasis Chamberbe – és itt nincs előtte egyértelmű figyelmeztetés! Ha nyugatra megyünk, akkor már elég gyorsan eljuthatunk Kylearanhoz, aki nem újabb főellenfél, hanem a város jó varázslója, aki jóakarata jeléül odaadja a kulcsot Mangar tornyához, és átenged minket egy teleporterhez, amivel gyorsan kijuthatunk innen.

MANGAR TORNYA
LEVEL 1

Végre eljutottunk ide is! Mivel már igencsak durva karaktereink lehetnek, nem érdemes végigjárni a Sewer szintjeit (alig jelentene valamit tapasztalati pontokban). Inkább teleportáljunk egyből a bejárattól a 17E 16N 3D pozícióra, és menjünk fel a lépcsőn.

Ha az első emberünknél (felszerelve!) van az Onyx kulcs, akkor bemehetünk az épületbe. Itt már nem is szórakoztak azzal a készítők, hogy az egyes területek átjárhatók legyenek (legalábbis én nem találtam meg a teleportereket!), így én sem voltam szívbajos: csak úgy röpködtek a PHDO és az APAR varázslatok! Végül is túl sok érdekes nincs a szinten: a keleti oldalon egy száj felhívja a figyelmünket a türelmesség erényére... Már az ilyen dolgokat gyanakodva szoktam kezelni, és egy gyors SCSI ki is derítette a trükköt: észrevétlenül máris a második szintre kerültünk! Kis szemétség, hogy a szintnek ez a része teljesen olyan, mint az alatta lévő...

MANGAR TORNYA
LEVEL 2.

Ezen a szinten azért van "kötelezően meglátogatandó" hely! Egy száj a 4E,15N pozíción egy kérdést szögez nekünk, amire a válasz: Circle, ugyanis ez az ezüsttárgy hiányzik még a gyűjteményünkből – amit erre a zseniális válaszra meg is kapunk.

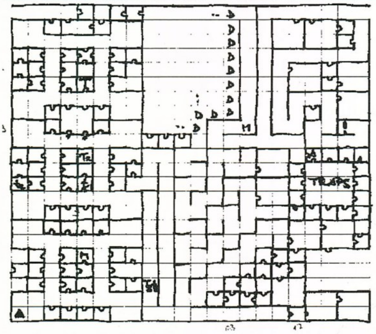
Innentől már csak el kell vergődnünk a szint déli felén, középen található lépcsőhöz. A vergődés alatt azt értem, hogy néha lazítottam egy kicsit, és egy-két találat becsúszott a karaktereimnek! Sajnos a játékban NINCS varázslat az öregség gyógyítására, így ha egy ilyen varázslat talált el valakit, akkor lehet szépen kiteleportálni (ez a karakter szinte teljesen használhatatlan - minden tulajdonsága minimum lesz, ami miatt iszonyúan lelassul, és az AC-je is romlik). Szóval néha ki kellett mennem a templomokba...

Ez volt az a szint egyébként, ahol mindkét varázslóm jubilált: megkapták az Archmage besorolást mindketten. Ugyan tapasztalati pontban a többiek mögött voltak (a nullázások miatt), de HP-ben már messze ők voltak a legdurvábbak (Sőt! Az AC-jük alapján akár előre is állhattak volna...).

MANGAR TORNYA
LEVEL 3.

Ez a szint talán a legcsúnyább valamennyi közül (már ha valakinek

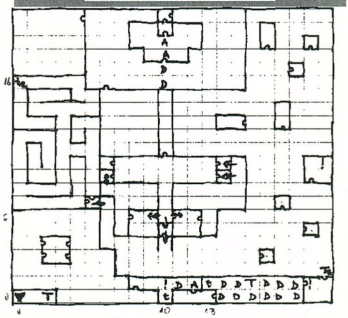
MANGAR TORNYA 1.



térképet is rajzolnia kell!). Minden összekötő folyosó teljesen sötét, és a legtöbb kereszteződésben van is valami kellemetlen csapda! Sajnos viszont elég rendesen be kell járni a szintet, mert a felsőbbekre csak az itteni utalások segítségével juthatunk fel...

Első lépésként vegyük meg a Master Key-t egy öregúrtól a 19E,12N szobácskában (ez nem okvetlenül szükséges - iszonyú drága -, csak lerövidíti az utat a toronyba. Evvel közvetlenül az utcáról is be tudunk jutni...). Ezután 7 mágikus szót kell összeszednünk, ha jól emlékszem 6 helyről (egyik helyen kettőről kapunk utalást). Ezeket a térképen "M" betű jelöli (mint általában az üzeneteket). Minden versikében, amit itt olvashatunk, ELŐFORDUL a keresett szó és egy utalás arra, hogy hányadik a sorban. Remélem ennyi segítség mindenkinek elég lesz... A helyes válasz után lépcsőket találunk a 3E,9N pozíción.

MANGAR TORNYA 5.



MANGAR TORNYA
LEVEL 4.

Erre a szintre csak úgy lehet feljutni, ha a 3. szinten a hét szót helyes sorrendben elmondtuk - vagyis a teleportálgatást felejtsük el! Ez azt jelenti, hogy ha gyógyulás céljából kiteleportálunk a szintről (ez működik), akkor visszajönni csak a 3. szintre lehet. Itt ismét el kell mondani a megoldást és átballagni a lépcsőhöz... Mindezt csak azért mondtam el, mert nálam a fenti procedúra bizony többször is előfordult! Több olyan szörny is van, ami komoly gondot tud okozni: a Basilisk kővé változtat, a Ninja kritikus ütést tud ránk mérni, a Démonok pedig elég nagyokat köpnek (50-100 HP között. Nyolc démonocska a harmadik sorban, és büszke csapatunknak annyi...). Szóval a fenti procedúra leírása alighanem nem volt teljesen felesleges...

Maga a szint nem túl nehéz, mert elég lineáris. A térkép alapján elég könnyű eligazodni. Két fontos (felkiáltójellel jelölt) helyet azért kiemelnék: a 20E,9N szobában felvehetünk egy Thor szobrot (már ha tudjuk a nevet), aki talán a legerősebb segítőkarakter! Magas a HP-ja, alacsony az AC-je, és nagyon erős a mágiaellenállása. Az egyetlen probléma vele, hogy csapatra nem támad (amit viszont az illúziósárkány és a démonok is tudnak). Ki-ki döntse el, hogy használja-e avagy sem... A másik hely a 3E,20N, aminek meglátogatása után minden ajtóból fal lesz és vice versa! Mellesleg ez az egyetlen módszer az ötödik szintre való feljutásra (mivel itt a PHDO nem működik ezen a szinten)...

MANGAR TORNYA
LEVEL 5.

Ez a szint sem túl nehéz – csak az a baj, hogy mire Mangar színe elé jutunk, már eléggé lestrapáltak lesznek a varázslóink (legalábbis nálam ez volt a helyzet). A rengeteg - és elég erős - szörny között el kell jutnunk a 21E,10N pontra, ahonnan a végső termekbe juthatunk. A három ezüsttárgy segítségével kinyílik előttünk az utolsó ajtó, és máris ott állunk a főgonosz színe előtt! Néhány haverját ugyan elhívta (Greater Vampires és Greater Demons), de ez sem segített őkelmén... Már csak meg kell hallgatnunk Kylearan gratuláló szavait és kimentenünk a karaktereinket a következő kalandra – a Bard's Tale 2. epizódjára!

Eddig tartott a Bard's Tale trilógia első (és legkönnyebb) része. Azért a térképrajzolásokkal nekem ez is eltartott néhány hétig (szerintem 40-50 óra tiszta játékidő mindenképpen volt). Kíváncsian várom a véleményeteket: érdemes-e egyáltalán ilyen programokkal foglalkozni (vagy már mindenkinek Pentiumja van és nem érdeklődik ilyen régi programok iránt)? Az biztos, hogy most maga az RPG stílus is kissé átformálódott és eltolódott az akció irányába (nem utolsósorban a Diablo hatására, amit - félreértés ne essék - én is igen jó programnak tartok!). De ilyen programok, mint a Bard's Tale, indították útjára ezt a stílust... Remélem, néhányan azért még belefognak...

Pellus

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH
DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban
Tel: 267-6880

- CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
- 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL
MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

5%

- Minden Diamond Multimedia termékre

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

SPeCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

- Komplett számítógép vásárlása esetén Genius egeret adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

- Konfiguráció vásárlása esetén **ESS1868** hangkártyát és **hangszórót** adunk ajándékba (beszerelve)

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER / Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

- 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
- 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
109-es mellék
Mobil: 06-20 765-527

- 10 % a CD-ROM-ok árából
- 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

- 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

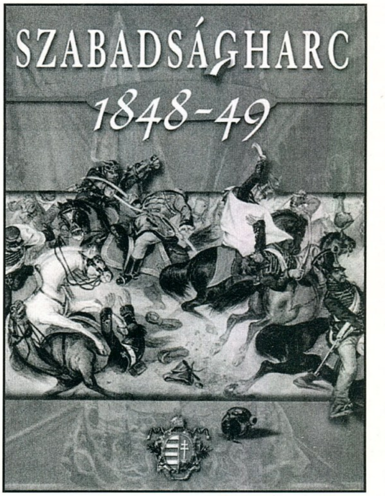
5%

- Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyberstone

CD-ROM-OK



Ebben a hónapban négy újdonságot kaptunk bemutatásra az Automex Kft.-től.

CLUB ROYAL

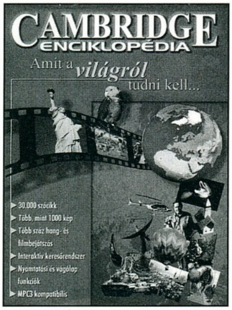
A VIRTUÁLIS SZTRIPTÍZBÁR

A cím alapján szerintem elég pontosan el lehet képzelni, hogy miről is van szó. Mivel a termék felnőtt kategória és 18 éven felülieknek szól, ezért kérem a fiatalabb olvasóinkat, hogy ugorjanak a következő alcímre. Mi az hogy nem?!? Hát jó, én szóltam... Szóval a Club Royal tárt kapukkal várja vendégeit, ahol színvonalas műsor és természetesen gyönyörű lányok várják a betévedőt. Virtuális kalauzunk minden helyszínre tartogat valami mondanivalót, bekonferálja a hölgyeket, esetleg tanácsokat ad. Ő egyébként a bejárattól balra ücsörög kis kabinjában. Ha elég sokat molesztáljuk, akkor szól a kidobóknak, akik kihajítanak a „programból". A klubban elérhető „szolgáltatások": asztaltánc, kanapétánc, rudas-kifutótánc (ebből több is van lányonként), üdvözlőlap. A választékot hat igen csinos lány képviseli. A CD-n található képi anyag igen színvonalas, soft kategória, kalauzunk ill. a lányok beszólásai viszont esetenként kicsit „keményebbek".

CAMBRIDGE ENCIKLOPÉDIA

AMIT A VILÁGRÓL TUDNI KELL

A szórakozás után itt egy új multimédiás lexikon Cambridge Enciklopédia címmel. Az eredetileg könyv formában létező kiadvány a CD-ROM adta multimédiás lehetőségekkel kibővítve még pontosabb és közérthetőbb információkat nyújt az olvasónak. A körülbelül 30,000 címszó a fogalmak mellett híres emberek, földrajzi helyek, történelmi események bőséges adatait is tartalmazza. A szöveges információk mellett esetenként képanyag, videofelvétel, ill. hangfelvétel is megtalálható. Ez a címszavak csoportosításánál szintén beállítható szempont, tehát pl. csak azokat a címszavakat is lekérhetjük, amihez van videofelvétel. A beépített keresőfunkció nagyon jól használható, illetve akár saját magunk is nekiállhatunk a keresésnek manuálisan, hiszen minden címszó abc sorrendben

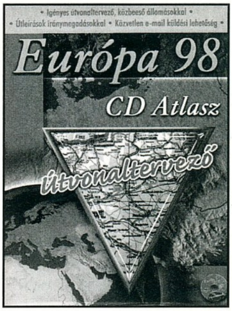


szerepel. A címszavak magyarázata alatt kereszthivatkozásokat találunk további címszavakra, ezek valamilyen összefüggésben állnak az alap címszóval. További szolgáltatások a nyomtatás, és a vágólapra történő szövegkirakás.

EURÓPA '98 CD ATLASZ

ÚTVONALTERVEZŐ

Ha az ember európai útra készül sokféle utazási eszközt vehet igénybe. A repülő gyors, a busz olcsó, költségek szintjén középre helyezhető a gépkocsi. Ráadásul háztól-házig visz és relatíve kényelmes. Akkor áll meg az ember, amikor akar, körülnéz az adott helyen. A pontos tájékozódáshoz viszont nem árt egy friss térkép. S ha a térkép még a legrövidebb útvonalat is megmutatná... Erre a feladatra viszont tökéletesen alkalmas az Európa '98 CD Atlasz. A vektorgrafikus alapokon nyugvó trékép szabadon nagyítható ki-be. Tervezett utunknak csak a kezdő és végállomását kell megadnunk, a program pár pillanat alatt kiszámolja a legrövidebb utat. A tájákozódás szempontjait figyelembevéve pontos útvonaltervet ad, megjelölve a nemzetközi utakat, elágazásokat, távolságot és átlagolt időt. Ráadásul kérhetünk több útvonalat is, ha az első valamilyen okból nem jó. Megadhatjuk azokat a helyeket, amit utunk során érinteni szeretnénk, és ezt is bekalkulálja a program. A helységneveknél az eredeti írásmódot kell használni (pl. Bucuresti). A program remekül használható útvonaltervező, notebook-kal rendelkezők előnyben!



SZABADSÁGHARC 1848-49

A CD-ROM a hó dmezővásárhelyi Bethlen Gábor Református Gimnázium tanulóinak második munkája. Az 1848-49-es szabadságharc eseményei mellett bőséges mennyiségű, a korhoz szorosan kapcsolódó anyagot is tartalmaz. A főképernyő menüpontjai a feldolgozott témakörökhöz vezetnek el. A szabadságharc lefolyásának története 4 részre lett osztva, innen további menüpontok vezetnek az események pontos leírásához. A szöveges információkat sok helyütt képek díszítik, pl. csatajelenetek, a kor híres embereinek képei. Ha szövegben említett hírességek nevei zölddel kiemelten szerepelnek, akkor azokra kattintva rövid életrajzot kaphatunk. Pár helyen filmbejátszásokat is megnézhetünk, ezek régebben készült magyar történelmi filmekből lettek ollózva. További színesítésként említhetném a mozgó térképeket. Itt egy narrátor kísérete mellett kis nyilakkal jelölve láthatjuk a különböző hadseregek mozgásait, ütközeteit. A főoldal másik felére került négy menüpont. Képtár - itt 15 oldalnyi korabeli képet találhatunk hírességekről, csatajelenetekről, stb. Szellemi élet - a kor hírességei költők és írók, valamint a kor gondolkodói kaptak helyet. Források - azok az anyagok, melyeket felhasználtak a CD készítése során. Életrajzok - a kor hírességeinek rövid életrajza. Legalul található az a menüpont, ami Hódmezővásárhely szabadságharc alatti eseményeivel foglalkozik. A szoftver kinézetén látszik ugyan, hogy nem professzionális grafikusok készítették, de tartalomra mindenképpen nagyon korrekt és részletes. Minden magyar lelkületű embernek kötelező darab.

SakmaN

INFO

AUTOMEX KFT.
1077 BUDAPEST,
WESSELÉNYI U. 21.
TEL.: 352-8590
FAX: 352-8574

WWW.AUTOMEX.COM

Megrendelőlap

E3 CD 98 (2 CD) [új!!!]	1990,-	☐
3Dfx CD 2	1490,-	☐
Drivers - Patch - Cheat CD 2	1490,-	☐
3D GAMES	700,-	☐
Quake II polo	1790,-	☐
CD GURU 98/4 [új!!!]	995,-	☐
CD GURU 98/3	750,-	☐
CD GURU 98/2, 98/1 (/db)	500,-	☐
CD GURU 97/3, 97/4, 97/5, 97/6 (/db)	400,-	☐
PC GURU 98/3,4,5 (CD-vel) (/db)	600,-	☐

☐ utánvétellel kérem ☐ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

☐	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
☐	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
☐	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
☐	1 év előfizetés CD nélkül	3960 Ft
☐	1/2 előfizetés CD nélkül	1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

SPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- Legend USA Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	5.360,-
Intel Pentium 200 MMX	19.960,-
24x CD ROM	9.020,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb cache	8.500,-
Pentium TX TWO alaplap 1Mb cache	13.980,-
Pentium II ABIT BX alaplap	36.660,-
Intel Pentium II 233 CPU	37.740,-
ASUS RIVA 128 + TV AGP	21.900,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	68 .000 Ft-tól

AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak

A megjelenéstől számított 3 hétig

2% kedvezményt adunk minden termékünkre.

Akciós vásárlás esetén az újságot hozza magával!!!

Gépbővítést, átalakítást, adat archiválást vállalunk, akár azonnalra is.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a június 15-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

NYÁRI AKCIÓK!

2 x 50 W aktív hangfal	2.800,-
56600 Fax-Modem External	14.960,-
14" LICOM SVGA Dig. Monitor	25.200,-
15" LICOM SVGA Monitor	35.200,-
Pentium 200 Intel MMX	19.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.920,-
Pentium TX/PRO 512 kB cache	10.960,-
Pentium TX/PRO 1 MB c. + hangkártya	14.600,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka

TRANS-AM DEVIL MMX Turbo számítógép: Pentium TX, P200 Intel MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101 g. klav., 16 bit hangkártya **75.200,-**

ACER! 486-os használt komplett számítógép (4MB, 170 HDD, 1MB VGA, 1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap gar.-val most csak 44.000,- +ÁFA

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium II-ig 400-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Nálunk nem csak érdemes megállni, hanem lehet is!

COMPSERV Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168. Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777

Számítógép átépítés, javítás. Alkatrész értékesítés!

EMKO ATX HÁZ 12.100

PENTIUM II SZÁMÍTÓGÉP ATX 127.000
PII 233/ASUSLX/32MBSD/1.44MB/1,3GB/W95BILL. most ajándék egér,1+4 év garancia!

Gravis joystick, -gamepad, Aktív hangszórók, CD-ROM-ok

P2B/350 BX alaplap 112.5MHz/ 8x órajel
SP98 AGP-X alaplap 100MHz Bus Pentium I. processor
3DexPlorer V3000/ 4MB/TV RIVA monitor vez.
34xASUS CD-ROM/UDMA, írható CD lemezek

ASUS és dtk termékekre 2 év garancia!! Viszonteladókat kiszolgálunk!

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával (Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 200 MX/16MB/2,1GB	92.400
Intel 200 MMX/16MB/2,1GB	99.200
Intel 200 MMX/32MB/2,1GB	102.500
Intel 233 MMX/16MB/2,1GB	104.200
Intel P II 233/32MB/2,1GB	139.000
Intel P II 266/32MB/2,1GB	148.800
Intel P II 300/32MB/2,1GB	160.600
Intel P II 333/64MB/4,3GB	238.800
HP 400/670/690	26300/40400/56300

98.06.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / Baby / Nagy ATX	*4.000/4.400/11.000*
Alaplap TornadoTX/Gigabyte S2	10.000/14.500
Gigabyte T2/TX3	16.000/17.000
Gigabyte BLX/LX/DLX	23.600/23.600/47.200
Gigabyte BX PII 100MHz	*30.000*
EDO RAM 8/16/32	*2.000/3.300/6.100*
SD RAM 16/32/64/128	*3.500/5.800/15.300/29.500*
CD Pana 24/Sony 24	11.000/12.600
IOMEGA ZIP Drive atapi	20.000
HDD St 2,1/2.1SE/St 3.2	23.000/24.500/26.600
HDD 3.2 SE/4.3 St	26.600/29.200
FDD 1,44/A-drive LS120+lemez	3.200/21.900
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*27.700/39.300/69.700*
MAG 14"/ 15" / 17"	*33.300/45.600/84.700*
VGA S3 64V2 / Virge DX	3.500/5.600
Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP	*15.300/9.600*
Cyber Voodoo/ Diamond	*24.000/25.200*
SBPro. comp./SB16/SB64	2.400/6.000/12.600
TB Malibu OEM / Daytona	18.300/34.400
TB Fiji	72.500
Modem 33.6 belső / külső	8.200/11.200
Modem 55.6 belső / külső	13.200/15.200
Írható CD TDK/ Best	370/350

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Gépátépítés igény szerint!

OTP Részletfizetési lehetőség !!!!
!!!!!!! már havi bruttó 5.760,-Ft-tól !!!!!!!

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

SUBCOMP

1088 Budapest, Vas u. 5.
Tel./Fax.: 267-6941, 267-6942

3DFx Voodoo Rush 4/6MB 16.800,-
Permedia II 8MB AGP 14.000,-

15" monitor 33.800,-
14" monitor 23.800,-

32x CD-ROM 10.800,-

Átépítés
386 ⇗ IP200 MMX
486 ⇗ IP200 MMX
P100 ⇗ IP200 MMX

Konfigurációkra 1+2, alkatrészekre 1 év garanciát vállalunk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

Dungeon

Szerepjáték, kártya és CD-ROM szaküzlet

Unreal, Commando: Behind Enemy Lines, Forsaken, Xenocracy, World Cup '98 és a többi vadonatúj program fantasztikus áron!

Vétel, csere, eladás, kipróbálás akár klubtagsági nélkül is!

Külföldi és magyar gyűjtögetős kártyajátékok és szerepjátékok nagy választékban!
Itt mindent a legjobb áron találsz meg!
1073 Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvari Dungeon-ban) Tel: 351-6419

COMPEX TRADE SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

Legyen Önnek is Multimédiás PC-je !

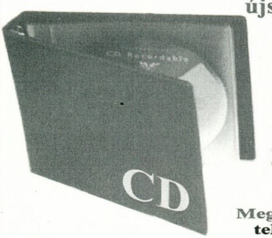
COMPEX Game MMD 99,900 Ft + áfa

TX Pro 512 Cache alaplap, IBM 6x86 233 MMX CPU, 32 MB SDRAM, 2,1 GB UDMA HDD, 4 MB S3 Virge 3D/DX, 14" Color SVGA LR,Ni mon. MT ház, 105 g. Win95 bill., 16 stereo hangkártya, 90 Watt hangfalpár

Plussz Akció:
15" Digit. LR,Ni OSD monitor felár... 9,500 Ft
24x CD-ROM meghajtó....................... 9,500 Ft

Kiváló kis helyigényű CD tartó

újságmellékletek részére



CD tartó 12 db-os: 600Ft
5 db rendelése esetén: **500Ft**
CD tartó 16 db-os: 650Ft
5 db rendelése esetén: **550Ft**

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!
Rendelhető színek: fekete, középkék, sötétkék, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:
Gyenis Számítás- és Irodatechnika
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!

MULTIMÉDIA a MÓDUSZ-TÓL

A: drive 120 MB	19.900,-Ft
120 MB-os floppy lemez	2.800,-Ft
24x-es sebességű CD drive	12.400,-Ft
Írható CD lemez (Maxell) AKCIÓS!	396,-Ft
Sound Blaster 16 OEM P&P	6.300,-Ft
Maxell MF2 HD form. floppy	660,-Ft

CD-végkiárusítás
1998 június 10-től AMÍG A KÉSZLET TART
(20-50 % engedmény!)

◆ Actua Soccer ◆ Advanced Game ◆ Aliens ◆ Arcade Trivia Quiz ◆ Angol alapfokú ◆ Blade Warrior ◆ Award Winners ◆ Jumpstart ◆ Bug Adventure ◆ Loadstar ◆ Command & Conquer ◆ Cyberbikes ◆ Mortal Coil ◆ Oceans Below ◆ Prisoner of Ice ◆ Ecstatica ◆ FIFA '97 ◆ War Birds ◆ Wipeout ◆ Learn to Speak English ◆ Virtual Pool ◆ Math Studio ◆ My Science Fair ◆ NHL Hockey '97 ◆ Nyelvmester ◆ WW Photo Australia ◆ Battle Beast ◆ Command Adventure ◆ Screamer 2.

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

MÓDUSZ OFFICE HOLDING

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 332-0118

3Com U.S. Robotics

Sportster x2/V.90 56K külső modem

Vannak nevek a számítástechnika világában, amelyek egyenlőek a minőséggel, pl. Intel, Quantum vagy a U.S Robotics. A hálózati termékek piacán óriásnak számító 3Commal egyesült U.S.R. folytatja a csúcsminőségű modemek gyártását, ennek ékes példája a Sportser x2/V.90 modell.

A modem külsejéről nincs sok mondanivaló: hangerőszabályozó, be/ki kapcsoló, státusz LED-ek, DIP switchek...(A modem belső kódja upgradelhető.)

Használat közben:

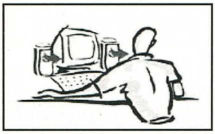
Rácsatlakoztatva egy megfelelő sebességgel rendelkező szolgáltatóra, a modem 48000 bps-sel lép be. Egy 7.4 MB-os fájlt 23 perc 18 másodperc alatt, egy 2.1 MB-osat 7 perc 8 másodperc alatt, egy 755 KB-ost 2 perc 7 másodperc alatt, egy 181 KB-ost 40 másodperc alatt töltött le.

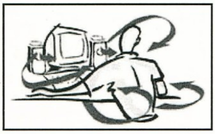
A3D hangkártyák

A számítástechnikai piacon nagyon sokszor esünk áldozatául különféle ígéreteknek, amelyekről később kiderül, hogy pusztán marketingfogások voltak. „Ne ezt vegyük, hanem amazt, hiszen ez mennyi mindennel többet tud!", Ugye ismerős? Vajon az Aureal 3D is csak az ilyen ígéretek közé tartozik?

Mi is pontosan az Aureal 3D? (A3D)

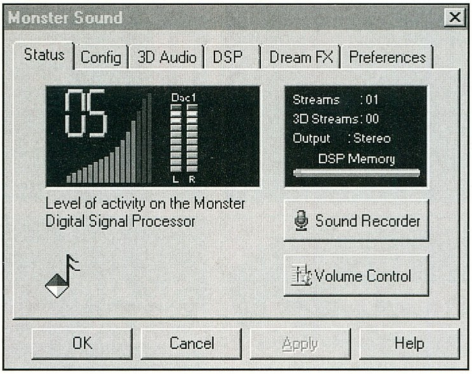
Az A3D olyasmi, mint a Dolby Surround Sound. Talán egy példán keresztül lehet a legjobban megérteni. A Jedi Knighttal játszva - a program az egyik legnépszerűbb A3D-t támogató játék -, kilőnek feléd egy rakétát. Nos nemcsak azt fogod hallani, hogy jobbról jön, hanem azt is, hogy a fejed feletti 2 méteres magasságból érkezik. Tehát mivel hallod, hol van a rakéta, könnyedén ellépsz az útjából, és az becsapódik a falba.





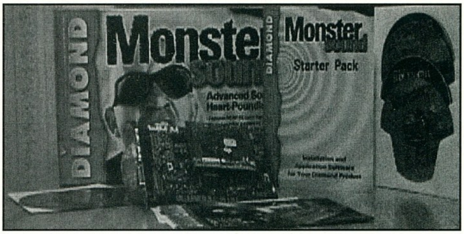
A közhiedelemmel ellentétben elég két hangszóró is, hogy mindezt érzékelhessük, azaz nincs szükség 6 speakerre, dolby surround sound decoderre stb.

A PCI buszos kivitelezésnek köszönhetően jóval gyorsabban kommunikálnak a processzorral, mint az ISA buszos társaik, így kevésbé foglalják le azt. Az A3D hangkártyák egyre olcsóbbak lesznek, ezért az igazi játékosoknak érdemes mindenképpen beruházni egybe. Tekintsünk meg egy pár ilyen kártyát!



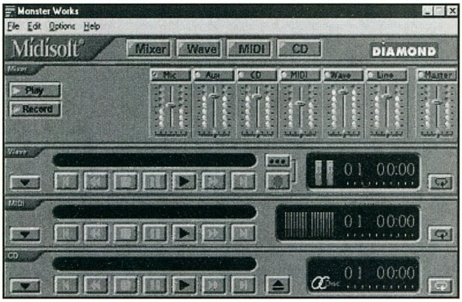
Storm VX

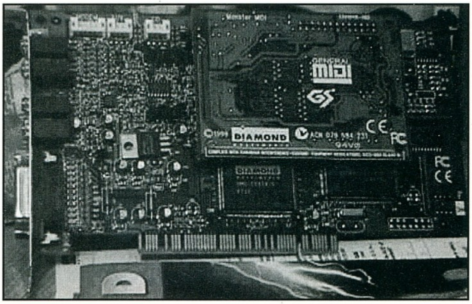
A Storm VX a Xitel legújabb A3D hangkártyája, elődjét, a Storm 3D-t váltja fel. A kártya igen olcsónak mondható a kb. 80 $-os árával. (Ez persze annak is betudható, hogy a kártyához nem mellékelnek semmilyen játékot.) A tesztelők szerint a kártya hangja gazdagabbnak és pozícionáltabbnak mondható, mint a sima Diamond Monster Sound hangja. A sebességére sem lehet panasz, mivel már egy P100-on is tud produkálni. A midi minősége kb. egy AWE64-nek felel meg, de a játékosokat ez nem nagyon érinti, mivel (sajnos) manapság a játékok 99.9 %-a már CD audiót használ. (Persze, ha valaki zenét is komponál vagy szerkeszt...)



Diamond Monster Sound MX200

A Diamond egyike volt azon cégeknek, akik elsőként dobtak piacra PCI hangkártyát. Ez volt az eredeti Diamond Monter Sound. A Monster Soundnak több hiányossága volt - drága volt, és nem volt kompatíbilis sok DOS-os játékkal-, ezért a Diamond egy új verzióval jelent meg, ez az MX200. A kártya megtartotta elődje jó tulajdonságait, kiegészítve néhány újítással. (A teljesség kedvéért el kell mondani, hogy a két kártya között van a a Moster Sound M80, ami annyiban különbözik (kevesebb), mint az MX200, hogy nincs rajta a Roland 4 MB-os midi hangszerkészlete, és nincs négy hangszórókimenete. Az M80 99$-ba, az MX200 149$-ba kerül.)





#9 (NUMBER NINE)

Aki ismerős a grafikus kártyák világában, tudhatja, hogy a #9 igen jó minőségű kártyákat jelentetett meg a 2D-s piacon. Ők is tudják azonban, hogy haladni kell a korral, a 3D őrülettel. Új 2D/3D-s chipjük a Ticket to Ride IV névre hallgat. (Ez már második ilyen próbálkozásuk, hiszen volt már egy chipjük ezen a néven római négyes nélkül, de az nem érte el egy Voodoo1-es sebességét). Amit egyelőre tudni lehet róla: szuper nagy felbontások és briliáns képminőség. 8 MB SGRAM-mal 1920x1200-as felbontásban (HDTV) 65000 színt tud megjeleníteni, 83 HZ-es képfrissítéssel; 1600x1200-as felbontásban 16.8 millió színt tud, 92 HZ-es képfrissítéssel.

A gyártó által közölt technikai adatokból a lényegesek:
A 3D rendering engine 430 MFLOPS teljesítményű (million floating point operations per second).

3D renderelés 32 bit színmélységben.
32- és 16-bites Z-buffer, amely növeli a képminőséget.
8Kb-os chip texture cache.
Effektek: specular lighting, interpolated fogging, alpha blending, perspective corrected texture mapping with bi-linear and tri-linear filtering.
Teljes képernyős 30 fps-os, MPEG-II lejátszás!

3DFX BANSHEE

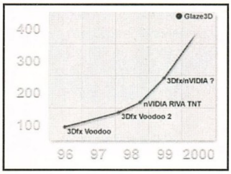
A Voodoo2 megjelentetése után a 3dfx ismét 2D/3D chippel próbálkozik. Remélem, most már körültekintőbben teszi mindez, hiszen ki ne emlékezne a Rush chip állandó gondjaira (értem ezalatt

például az igen gyenge szoftvertámogatást). Persze érthető, hogy ebben az egy dologban - vagyis 2D/3D chip megjelentetésesem akarnak lemaradni a konkurenciától, vagyis inkább úgy mondanám (a céget ismerve), ebben is vezető szerepet szeretnének elérni. Nehéz dolguk lesz, hiszen sorra jelennek meg a rivális cégek az újabbnál újabb, gyorsabbnál gyorsabb combo kártyákkal. Állítólag az ősszel megjelenő Banshee 25 %-kal gyorsabb lesz, mint egy Vodoo2, és olcsóbb is lesz annál. Nem lesz viszont SLI lehetőség. Rossz hír az is, hogy igazából nem sok újdonságot fog hozni ez a kártya, de legalább azt megoldották (ami a Rushban igen gyenge volt), hogy az ún. Windowed 3D (a játékainkat ablakban futtathatjuk)már nem csökkenti a teljesítményt. Az E3-on igen érdekes bejelentést tett a 3Dfx: a Banshee, megjelenésekor a leggyorsabb 2D-s kártya lesz!

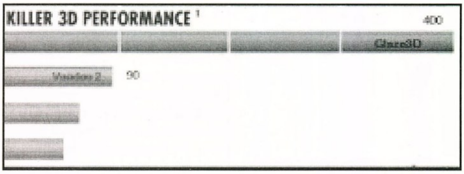
GLAZE 3D

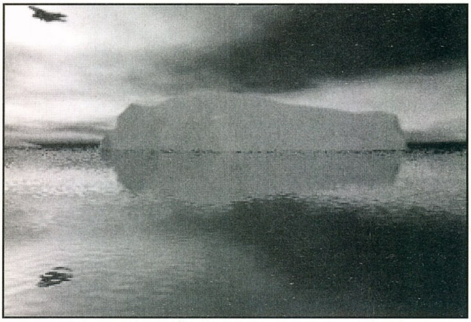
BitBoys. Kik ezek? Igen, azok a fiúk, akik a Pyramid 3D-t elkezdték csinálni. Nagy-nagy ígéretek fantasztikus sebességről, képminőségről, aztán a TriTech hivatalosan bejelentette: az egész le van fújva. Nos, a fiúk újabb nagy dobásra készülnek, a produktum neve Glaze3D. Az előrejelzések igen kecsegtetőek, 400Mpps vagy 800Mpps SLI módban (a még meg sem jelent Riva TNT 250 Mpps-t ígér), 3 millió háromszög megjelenítése másodpercenként stb. Ez így mind szép, de azért egy pár dolgot ne felejtsünk el. Ez a technológia még messze nem elérhető, az első példányok csak valamikor 1999-ben jelenhetnek meg. Ehhez a teljesítményhez és minőséghez RAMBUS memóriára lesz szükség (egy kissé drága), mégpedig minimum 16 MB-ra. (Nem lesz AGP támogatás?)

Mindenkit érdekelt, hogy mi az igazság mindebből, mit mondanak a készítők. Nos, a riporterek



kérdeztek, a válaszokat a Glaze3D egyik tervezője, Mika Tuomi adta (aki a Future Crew tagja is!).





Kiválasztottam egy pár érdekes kérdés-felelet párt:

Mi lesz a maximális felbontás és színmélység?

1600x1200 32 bit true color.

Tesztelték valamilyen játékkal? Milyen a sebesség (fps)?

Egy Glaze3D emulátoron már futtattuk a Quake-et, de sebességeredményeket még nem tudok mondani.

Milyen látványbeli újdonságokat fog nyújtani?

Minden effektet - füst, köd, robbanások, átlátszó felületek - 32 bites színmélységben számol, borzasztó gyorsan.

Mi az a minimum konfiguráció, amin a kártya jól fog futni? Értem itt ezalatt azt, hogy például ahhoz, hogy egy Voodoo2-est jól kihasználhassunk, nem elég egy P90-es, inkább egy PII-233-as kell neki (ha nem nagyobb...).

A játékokban nagy szerep hárul a processzorra, aminek egyszerre kell számolnia az AI-t (a gépi ellenfelek "gondolkodása"), a fizikai modellezést stb. Szóval itt is elkél majd egy jobb proci.

Gondoltak tisztán 3D-s kártya megjelenítésére is, amely talán erősebb lesz, mint a 2D/3D megoldás?

A Glaze3D tervezésénél már a kezdeteknél a 2D/2D megoldást választottuk, így az integrált 2D-s rész semmilyen lassulást nem jelent.

Mikor fog megjelenni a kártya, mennyi lesz az ára?

A konkurens kártyákkal - 3Dfx, nVidia ...- kb. azonos áron, 1999 második negyedévében fog megjelenni.

(Volt egy pár kérdés a versenytársak kártyáival kapcsolatban, a válaszok többnyire a "hiszem, ha látom" és az "igen de a miénk jobb lesz" stílusban születtek.)

Következzen egy pár a Future Crew-t (FC) érintő kérdés:

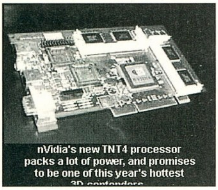
Hogy kerültek a FC programozói a Tritech-hez?

Először 1993-ban gondolkodtunk egy saját 3D

Copyright © Bitboys Oy - Kari Malmberg

processzor elkészítésén. Írtunk egy programot, amely emulálta a chipet. A Tritech hallott minderről, és felkért minket, hogy repüljünk el Szingapúrba. Nos , ott kezdődött.

A FC, úgy tűnik, tovább él a Remedyben. Van valami részetek a Final Reality-Benchmarkban? (Ami egy kicsit azért hasonlít a Second Reality-re.)


nVidia's new TNT4 processor packs a lot of power, and promises to be one of this year's hottest

Nagyon sok FC-tag van a Remedy mögött, grafikusok és zenészek. De a FC három programozója (Wildfire, PSI és jómagam) nem vett részt a produkcióban.

Mit gondolsz, lesz még valaha valamilyen hivatalos FC-produkció?

Sokszor feltesszük mi is magunknak ezt a kérdést. Csak úgy szórakozásképpen azóta is összeütöttünk egy pár effektet, ki tudja, lehet, hogy újból készítünk valamit...

NVidia Riva TNT

Már írtam erről a megjelenésre váró chipsetről, az újdonság annyi, hogy az E3-on - igaz, zárt ajtók mögött, kis számú közönség előtt- bemutattak egy tesztpéldányt működés közben. A kártya 16 Mb RAM-ot tartalmazott, és egy 400Mhz-es Pentium II mellé volt bedugva. A

bemutatóban sehol sem mutogattam fps értékeket, de a képminőség láthatóan kitűnő volt. Első felvonás: Motorhead (Gremlin) 1600x1200-ban, láthatóan olyan 30 fps sebességgel futva. Második felvonás: Quake2 1600x1200. Az eredmény ugyanolyan lenyűgöző. Nagy felbontás, 30 fps, kiváló képminőség. Ne felejtsük el a 24 bites színmélységet!

A legfrissebb hírek szerint az OEM-ek júliusban, a végfelhasználók pedig talán szeptemberben juthatnak hozzá kb. 249 $-os áron. A Diamond már be is jelentette, hogy beáll az OEM-ek sorába és PCI-os és AGP-s formában is fogja forgalmazni a TNT-re épülő kártyát 16 MB RAM-mal.

Savage 3D

Ugye mindenki emlékszik az S3-ra? Sőt! Sokunk gépében még ilyen kártya van. Na de a 3D? Nos, az S3 még egyszer utoljára megpróbálja, hogy visszaállítsa a hírnevét, és beszáll a 3D-s iparba. A Savage3D névre hallgató 128 bites grafikus gyorsító 2D/3D chip, DVD/video lejátszással, 125 Mpps teljesítménnyel és 4x AGP-vel. A kiemelendő jellemzők (a gyártó ígéretei szerint):

single-cycle trilinear filtering
S3 texture compression (S3TC)
16-bit and true color rendering

Az S3 egyik marketingesét, Glenn Schustert is kifaggatták, mit várnak a terméküktől:

A piac melyik területét célozzák meg a Savage3D-vel? A csak 3D-s Voodoo világot vagy a 2D/3D-t (Riva TNT, Intel740)?

A Savage3D a legmagasabb pozíciókra tör, a Voodoo2-t és a Riva TNT-t akarja letaszítani a trónjáról. A többiek nem hinném, hogy konkurenciát jelentenek.

Mit várhatnak a játékosok ettől a terméktől?

A legjobbat. Nagyobb fps-t produkálunk, mint a Voodoo2, kifejlesztettük a tömörített textúratechnikát, amelyet a Microsoft is felhasznál a DirectX 6-ban (licence-elik tőlünk), 24 bites renderelés, trilinear filtering stb.

Melyik az a legnagyobb felbontás, amelyben a játékok simán fognak futni?

1024x768.

A Hercules cég az E3-on bejelentette a 128 bites Savage3D-re épülő kártyáját, amely a Hercules Terminator Beast névre hallgat. A kártyán 8MB SGRAM található, legnagyobb felbontása 1600x1200, 90Hz-es képfrissítéssel. A megjelenése július környékén várható, kb. 200$-ért.

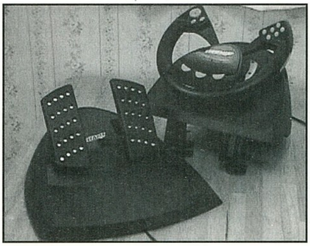
Ark 8100 Tiger 3D

Ark? Csak nem az Ark Logic? De, igen. A nálunk is ismert, Dos alatt igen jó teljesítményt nyújtó kártyák gyártója se marad ki a 3D bizniszből. Új chipjükkel nem az élre törnek, de jó megoldást nyújtanak a kisebb pénztárcájú vásárlók számára. Persze ez nem azt jelenti, hogy a teljesítménye gyenge, hiszen 110Mpps-t ígérnek a gyártók.

Joystickok, kormányok

Ultimate Per4mer Force Feedback kormány és pedálok

Force Feedback egy kormánynál? Igen! Az SC&T Platinumsound cég megvalósította minden autószimulátoros álmát. Mit jelent itt a Force Feedback? Nos, egy-egy élesebb kanyarban bizony

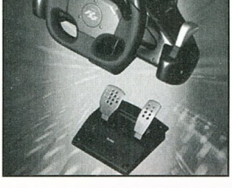


küzdeni kell a kormánnyal, hogy forduljon az autó, ha nekikoccanunk egy másik autónak, ezt a kormány éreztetni fogja egy bizonyos rázkódással, vagy ha hepehupás talajon hajtunk, a kormány ezt az érzést is valósághűvé teszi.

A kormány és a pedál anyaga fém, ezért nem kell attól tartani, hogy a játék hevében tönkremennek, emellett jól rögzíthető a kormány az asztalra. Az ára kb. 200$.

Saitek R4

Az E3-on többek között a Saitek is bemutatta új kormányait,



amelyek között található force feedbackkel rendelkező is. A hagyományos kör alakú formával szemben a saitek kormánya szögletes, téglalapra emlékeztető. (Talán keresztezték a Formula 1-es és a NASCAR-os autók kormányait?) Az R4 egy ún. Ratio Digital technológiát használ, amely egy beépített processzoron alapul. Ennek eredményeképpen 2.5-szer gyorsabb, mint a digitális és nyolcszor gyorsabb, mint az analóg joystickok. A kormány dőlésszöge és ellenállása állítható, csakúgy, mint a pedálok keménysége. Az ára kb. 199$ lesz.

MS Freestyle Pro

A Tilt néven is ismeretes kontroller a Microsoft első gamepadje, amely olyan potmétereket tartalmaz a belsejében, amelyek érzékelik, hogyan mozog a gamepad a levegőben. Ez azt jelenti, hogy ha a gamepadet mozgatjuk fel-le, balra-jobbra a testünk előtt, a

képernyőn ezzel szinkronban mozog az autó/motor vagy az irányított játékos. A paden 6 gomb található, így kissé kövérebb, mint a Microsoft előző ilyen próbálkozása. Az E3-on bemutatott eszközt a Motoracer 2-vel demonstrálták.

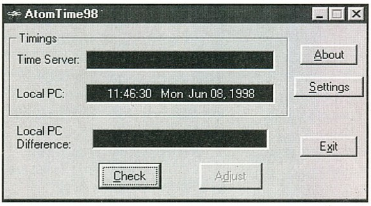
Lóti

Utility csokor

E HAVI AJÁNLATUNK

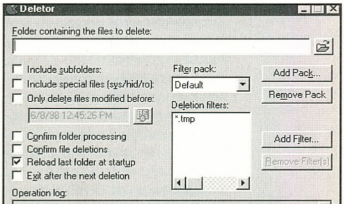
ATOM CLOCK

Azt mindenki tudja, hogy az atomóra az emberi kéz által elkészített legpontosabb időmérő szerkezet, azonban azt már kevesebben, hogy nekünk is lehetőségünk van mindig pontos időpontot szerezni ettől az órától. Ez a kis program, az általunk kiválasztott gyakorisággal lekérdezi az atomóra WEB címéről a pontos időt, és ez alapján beállítja a gépünk óráját.



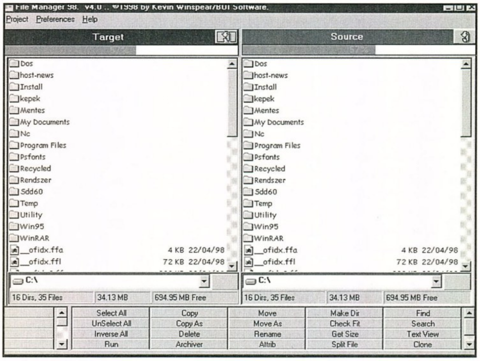
DELETER

Ha sok programot installálunk fel gépünkre, akkor könnyen elszemetelődhet a HD. Mindenféle file típust képes leszedni ez a kis programocska, mely meghatározott időnként végignézi a HD-t és leírtja a felesleges file-okat. Használata mindenképpen javasolt, ha másért nem is, a TMP file-ok leszedésére, melyeket a nagyszerű Windows installerek és programok rendszeresen fenthagynak gépünkön.



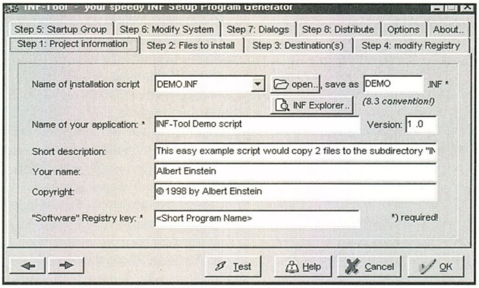
FILE MANAGER 98

A file manager az a kategória, melyre az Explorert használókon kívül szinte mindenkinek szüksége van. A jó öreg Directory Opus (Amiga) kinézetére nagyon hasonlító program alapfelépítésben nem tud nagyon sok dolgot, azonban a menük szabad konfigurálásával mindent elérhetünk benne, amire szükségünk lehet. A config file sajnos csak a regisztrált verzióban módosítható, azonban így is érdemes megnézni a programot.



INF TOOL

Ez a programfejlesztőknek jelenthet nagy segítséget, hiszen könnyedén előállíthatunk vele a programok installálásához szükséges CAB, INF vagy éppen EXE file-okat. A programban 8 lépésen keresztül nagyon érthetően le van fektetve a készítés menete, így nincs más dolgunk, mint beállítani az összes paramétert és file nevet, és a program egy jól használható installálható verziót készít.

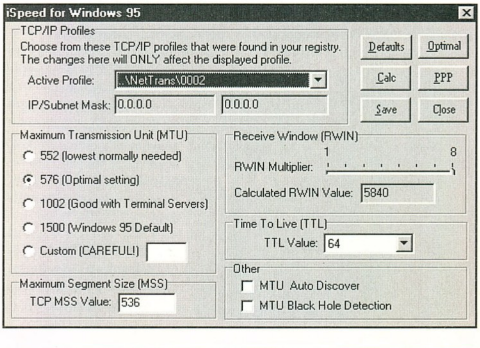


ISPEED

Egy WEB böngésző előtt órákat ülve bizony nagy szükségét érezhetjük annak, hogy gyorsabb legyen a letöltés. Nos, az iSpeed pontosan ezt teszi, egy kicsit megturbózza a sebességet. Persze csodákra ő sem képes, de megpróbálja a legideálisabb modem és Windows konfigurációt megtalálni a használathoz. Az egyre gyakrabban felmerülő dugók a neten nagyon megkeseríthetik a szörföző életét, ezekben az esetekben is hasznos lehet ez a programocska.

WEBZIP

Gyakran van úgy a WEB nézegetése közben, hogy bizonyos WWW oldalak csoportja nagyon megtetszik, vagy éppenséggel sajnáljuk az online időt arra pocsékolni, hogy direktben nézegessük a lapokat. Ilyen esetekben nagyon jó szolgálatot tehet a WebZIP, mely a kiválasztott WWW oldalakat lementi a HD-nkre, és ráadásul össze is tömöríti. Természetesen csak saját felhasználásra illik ilyesmit csinálni, hiszen aWEB oldalak, akárcsak a programok, jogvédettek, attól függettlenül, hogy bárki szabadon elérheti őket.



YEAR 2000

A 2000 lassan itt van a közelünkben, melynek a bulizni vágyók nagyon örülnek, azonban az informatikusok kevésbé. A legtöbb program – kivéve a jól megírtakat – nincs felkészítve a 2000. és az utána következő dátumok tárolásra. A program megpróbál orvosolni valamit a problémából a mi gépünkön is. (Érdekesség, hogy pl. a Win95 sem. mentes minden esetben a problémától, hiszen a sokak által kedvelt Explorer sem tudja helyesen kezelni a dátumokat).

Bear™

Traxdata

CD-ÍRÓ TESZT

A CÉG

Aki kint járt az idei az IFABO-n, biztos vagyok benne, hogy elsétált a TRAXDATA, illetve az IN-WEST Kft. CD-R CENTER standja előtt. A cég kimondottan a CD-s adatarchiválás piacán indult el nem is olyan régen, és ma már e piac aktív résztvevőjeként komoly pozíciót harcolt ki magának. A Traxdata és a Smart&Friendly termékek magyarországi forgalmazójaként kiváló megoldást nyújtanak minden típusú felhasználónak: az otthoni adatok biztonságos elraktározásától kezdve a nagyhálózatos cégek akár napi többgigányi adatainak archiválásáig bezárólag. Mit nyújtanak? Yamaha, Philips, Teac írókat forgalmaznak a Traxdata égisze alatt, valamint Yamaha írókat és nagyteljesítményű CD-changereket a Smart&Friendly-től. Fontos különbség, hogy termékeik nem OEM kiszerelésben, hanem kizárólag teljes csomagolásban, szoftverrel, ajándék üres médiákkal, kézikönyvvel, kábelekkel, CD-s és floppy-s telepítő lemezekkel kerülnek forgalomba elegáns pakkként. A kiszolgálás és garanciális segítségnyújtás is hasonlóan kellemes, a reklamációval visszatérő vevő az első pillanattól kezdve maximális szolgáltatásban részesül. Aki szeretne kényelmesen nekifogni élete első cd-írásának, nagyon jól jár bármelyik Traxdata íróval, hiszen ismert márkák nívós minőségét kapja a Traxdata csomagok és szolgáltatások sokrétűségével egy pakkban.

AZ ÍRÓK

Első alkalommal három cd-írót vettünk górcső alá. A három közül majdnem mindegyiknek van belső változata is, ezek technikai paramétereikben nem térnek el az általunk tesztelt külső egységektől. A belső egységeknél talán csak a házban lévő elhelyezés érdekes – érdemes legfelülre tenni a belső írókat a túlmelegedés elkerülése végett, valamint nem árt, ha nem közvetlenül egy melegedésre hajlamosabb CD-olvasó vagy vinyó kerül alájuk közvetlenül!

A három író:

Traxdata CDR4120 PRO (eredetileg TEAC R55S) 12x olvasás/4x írás, SCSI

Traxdata CDR2260 (eredetileg PHILIPS) 6x olvasás / 2x írás / 2x újraírás, PARALLEL

Traxdata CDRW4260 (eredetileg Yamaha) 6x olvasás / 4x írás / 2x újraírás, SCSI

Mint említettem, mindhárom egység takaros külső kiszerelésben volt a tesztgépre kötve, így könnyedén csereberélhettük őket kedvünkre. Az író csomagokhoz kapott kábelek és lezáró kábelvégek pontosak és könnyen illeszthetőek voltak, megkíméltek a hibás SCSI illesztések által hajhullást okozó problémáktól.

A GÉP

A gép szándékosan nem egy szupermasina, ezzel csak azt szeretném bizonyítani, hogy mekkora baromság, amikor valaki azt mondja, hogy Pentium200, Ultra-Wide kártya meg 64Mbyte RAM kell minimálisan a biztonságos íráshoz. A tesztgép egy VX-es, AMD-K6 166 processzorral kergetett, 32 Mbyte RAM-mal ellátott stabil gépecske volt. Egy kétgigás Quantum Fireball vinyó volt a gépben mode4-es IDE illesztéssel. A tesztek egy része Windows95 OSR2 alatt futott, a végén megkockáztattunk egy Windows 98 béta alapú írás-sorozatot is, ami minden hiba nélkül lement.

A SCSI illesztésről egy Traxdata Advansys PCI-os kártya gondoskodott, ennek a külső csatlakozójára voltak felfűzve a külső írók, belső SCSI hiányában a kártya terminálásának gondos engedélyezésével. A terminálást csak azért emelem ki, mert mostanában sokan fordultok hozzám hasonló bajokkal. A Grab rovatban még visszatérünk erre!

A PROGRAMOK

Alapvetően a Cequadrat WinonCD 3. 5 (OEM változat) és az Adaptec EasyCD Pro 2. 11 programokat használtuk írásra. Ezeken kívül feltettünk még féltucatnyi más íróprogramot is, de csak a kompatibilitás és CD-írók képességeinek kipróbálása végett. A WinonCD elterjedt és hasznos program, akinek nincs meg, annak sürgősen ajánlom a beszerzését! A tapasztalataim szerint ez a program különösen gyorsan ír ISO image fájlt, valamint „on the fly", tehát image nélküli írásnál is nagyon magabiztos. Még egy erőssége a multission-ös továbbírás, ami akkor hasznos, ha meglévő, le nem zárt CD-inkre szeretnénk könnyedén tovább írni. A meglévő könyvtárszerkezetet betöltve játszva lehet a már felírt könyvtárakba további fájlokat vagy könyvtárakat dobni, illetve a korábban felírtakat átnevezni vagy letörölni (ez utóbbi esetben természetesen nem törlődnek a fájlok, csak a könyvtárszerkezetből kerülnek ki, így a helyük nem szabadul fel).

Felraktuk még a Cequadrat PacketWriting alkalmazást is, ami lehetővé teszi egy újfajta fájlrendszer segítségével a CD-k folyamatos felírását. Az UDF lemezformátum alkalmazása mellett a PacketWriting háttérben történő munkálkodása következtében úgy használhatjuk a CD-írót, mint bármely más meghajtót! Ha a Windows intézőjében rádobunk egy fájlt, akkor az felíródik a lemezre! Persze csak az adott CD-író, illetve újraíró sebességkorlátjai mellett, de minden egyéb alkalmazás nélkül lehet korlátlan alkalommal továbbírni a lemezt, kapacitásának végső kihasználásáig. A hátrány az, hogy az ilyen UDF formátumban írt lemezek a lezárásuk előtt csak CD-írókban olvashatóak, mert a lezáráskor kerül felírásra a végleges tartalomjegyzékük, és a normál CD-olvasók számára elengedhetetlenül fontos ún. Lead-In zóna.

ELSŐ PRÓBATÉTEL

Többféle komplex tesztet agyaltam ki az írók kipróbálására. Az első körben egy audio-cd válogatás volt a teszt tárgya, amely több szempontból is kihívást jelentett. 66 darab wav fájlt készítettem összesen 74 perc hosszan. Az érdekesség az, hogy ebből két fájl négy másodpercnél rövidebb volt, ami az eredeti CD-DA szabvány komoly megsértése, és nem minden író hajlandó felírni hiba nélkül. A másik az állományok összes hossza volt, kíváncsiak voltunk rá, melyik író, milyen CD-R lemezre, milyen biztosan vési fel a 74 percnyi anyagot. Ezt a lemezt kétszer készítettük el az írók mindegyikével, a második esetben azzal nehezítve, hogy két lépcsőben írtuk fel a sávokat, kihasználva a CD-DA szabványt és WinonCD képességeit. Ez a gyakorlatban úgy történt, hogy a második esetben csak az első 33 sávot írattuk fel, és nyitva hagyattuk a lemez végét. Ez nem azonos a mulltisession-ös írással, ilyen esetben maga a session marad nyitva, és a lemez is hallgatható normál lejátszóban a lezárást megelőzően. Még egy kicsit spékeltünk a dolgon úgy, hogy a megkezdett CD-ket vetésforgó mintájára más-más íróval fejeztettük be! Szóval érdekes volt!

A következőket tapasztaltam:

A CD4120 PRO gond nélkül írta fel a három, illetve két és fél másodperc hosszú audio-sávokat kétszeresen és négyszeresen is! Érdekes, hogy a más írókkal megkezdett befejezetlen lemezeket csak hosszas győzködés után volt hajlandó folytatni, de gond nélkül megtette. A saját maga által megkezdett lemezt is folytatta, de folytatáskor kissé furcsa módon nagyobb szünetet hagyott a két sáv között. Abszolút nem volt zavaró és észrevehető a lemez visszahallgatásakor, de izgi volt, mert épphogy kifért az anyag a CD-re a nagyobb szünettel!

A CDR2260-as is minden gond nélkül vette az audio akadályt. Írtunk vele egyszeresen és kétszeresen is, minden alkalommal rendesen viselkedett. Ennek az írónak – és sok más készüléknek is – furcsa a támogatottsága, az EasyCD Pro minden gond nélkül írt vele Disk-At-Once módon, míg a WinonCD-nél ez a fajta írásmód nem volt támogatva hozzá. Ez a folyamatosan készülő program-kiegészítésekkel valószínűleg orvoslást nyer, de egyelőre észben tartandó, ha csak a WinonCD-vel rendelkezünk, és zenei lemezt szeretnénk ilyen módban írni.

A CDRW4260 a jó öreg Yamahától már megszokott minőséget hozva, minden további

nélkül megbirkózott a feladatokkal, úgyszólván visszakézből megírva vagy folytatva a lemezeket, utóbbi esetben tekintet nélkül arra, mivel kezdtük el felírni az adott korongot. Érdekességképpen elmondom, hogy ennek az írónak is van ATAPI illesztésű változata, és habár tesztelni egyelőre nem állt módomban, de a SCSI változat tudását és támogatását nézve az IDE írók egyik legjobbja lehet.

A zenei CD-ket tehát WinonCD-vel írtuk, minden lemez hibátlanul sikerült és pattogásmentesen visszahallgatható volt egy mezei Hi-Fi torony lejátszóján.

MÁSODIK PRÓBATÉTEL

A második nekifutás két részből állt: egy CD grabbelés-ből, és egy CD-írásból! Egy olyan zenei lemezt választottam ki, amelyen a sávok között nem volt szünet, így lejátszáskor a koncertfelvételt nem töri meg a bosszantó, két másodpercnyi csönd.

A grabbelésben vitathatatlanul CDR4120 PRO volt a király, az EasyCD Pro, a WinonCD és DOS alatt a Cdgrabp is csaknem végig 12x-esen olvasott vele hibamentesen! Persze nem volt nehéz nyernie, de technikai paraméterein felül erre a tiszteletbeli trónra leginkább azért került fel, mert a névleges sebességét ilyenkor is gond nélkül hozta, és CD-író létére elég gyorsan állt rá az új sávok elejére és a hibák esetén történő visszaolvasásokat is észrevétlenül tette.

A CDRW4260 hiba nélkül grabbelt, de nem mindig hozta a névleges hatszoros sebességet, DOS alatt elég sokat szüttyögött a lemez végén lévő sávok kezdetekor, viszont Windows alatt ez az író váltott legsimábban a sávok közti olvasáskor. Érdekes…

A CDR2260 egyértelműen nem grabbelésre lett kitalálva, szerintem egy SCSI-s változat biztosan jobb eredményeket hozott volna. Talán a párhuzamos port fogta le a teljesítményét, de lehet, hogy most zöldet mondtam, mert sima fájlok olvasásakor viszont a névértékén produkált. Összegezve a dolgokat, ez az író is hiba nélkül grabbelt, de nem túl gyorsan, és néha furcsa hangokat adott ki.

A felírásnál megpróbáltunk arra törekedni, hogy a lemez – megőrizve az eredeti tulajdonságokat – a számok közötti szünetek nélkül íródjon fel. Ezt az EasyCD Pro programmal a legegyszerűbb kivitelezni, mert a tiszta zenei CD-k írásakor Disk-At-Once módban úgymond „kifelejti" a sávok közötti gap-ek felírását, ami egy tök jó dolog (de nem a Disk-At-Once írásmód sajátossága!).

Mindhárom egységgel sikerült „szünetmentes" zenei lemezt írni, a gyorsabb írókon négyszeresen is. Egyik CD sem lett hibás, gond nélkül lejátszhatóak lettek a koncertkorongok.

HARMADIK PRÓBATÉTEL

A harmadik teszt során egy sima ROM CD-t írtunk a WinonCD programmal, azzal nehezítve, hogy relatíve elég sok, 4000 db fájlt helyeztünk el egy kisze-kusza könyvtárszerkezetben. Az íráshoz készítettünk ISO image fájlt, de „on the fly" is megírtuk a tesztanyagot minden íróval. A CDR4120 PRO esetében volt egy csinos hibaüzenetünk és leállt az írás valamiért, de mivel az egész gép is megfagyott, én biztos vagyok benne, hogy valami operációs rendszer bug volt a dolog mögött. Ezt igazolja, hogy a történtek után kétszer is megírtuk vele az anyagot hibátlanul, és a cég szerint erre az íróra jellemző legkevésbé az ilyen hiba. Szóval elkészült az anyag, a CDR2260-on csak Track-At-Once módban, a többi írón pedig Disk-At-Once felírással. A CDR2260-ason és a CDRW4260-ason újraírható CD-re is megírtuk, amit aztán az EasyCD Pro-val gond nélkül leformáztunk. Mindezt megtettük a CDRW 4260-assal is. Minden oké lett, ez utóbbival gyorsabban törölt lemezt az EasyCD Pro.

Az „on the fly" írás sikeressége inkább az íróprogramot és a használt számítógép-konfiguráció stabilitását dicséri, de mindenképpen statisztikailag jó pont volt az ilyen jellegű írások pozitív végeredménye.

NEGYEDIK PRÓBATÉTEL

A negyedik teszthez 300 Mbyte-nyi anyagot írtunk fel minden íróval egy-egy korongra, és a lemezt nyitva hagyattuk. A WinonCD programot használva az így megkezdett lemezeket újabb 200 Mbyte anyaggal folytattuk, az előző könyvtárszerkezetet kiegészítve. A CDRW4260 volt a leggyorsabb a meglévő első session könyvtárszerkezetének betöltésében, de amúgy is általában ez az író volt, amelyik legjobban szerette olvasni a lezáratlan arany CD-ket. A továbbírás minden íróval gond nélkül zajlott, a CDR2260 kissé lassacskán zárta le a lemezt, de minden esetben hibátlanul tette ezt. Az ilyen módon megírt multisession lemezeket lezárás után a kezünk ügyébe kerülő összes CD-olvasóval leolvastattuk, a szokásos – kissé lassabb – kezeléstől eltekintve hibamentesen olvashatóak voltak.

MELYIKET AJÁNLOM?

Nehéz kiemelni akár egyik egységet is. A magunk között csak „kicsinek" szólított CDR2260-as végül is jól teljesített minden szinten, és nem elhanyagolható az újraírási képessége, ami a készülék árát nézve egyfajta ajándéknak tűnhet! Nem ajánlom grabbelésre, a Philips típusú írók többségéhez hasonlóan eléggé nehezen viseli, ha sokat olvastatunk vele – ne használjuk általános olvasóként! Az általa írt CD-k teljesen korrektek lettek, nem tűnt érzékenynek a különféle márkájú CD-R lemezekre sem! A parallel port

keresztmetszete nem fogta vissza íráskor, optimális vétel lehet, ha gépünkben minden IDE csatlakozás foglalt és nem szeretnénk SCSI kártyát venni csak a CD-írás miatt. Úgymond nagyüzemi munkára nem ajánlom, paraméterei sem jogosítják fel állandó túráztatásra, de kedvenc zenei cd-k, vagy napi rendszerességgel végzett adatmentések megírására nagyon jó megoldás!

A CDR4120 PRO a kedvencem lett! Úgy olvas, mint bármilyen másik 12x CD-ROM, elérési ideje sem az íróktól megszokott csigalassú, írni pedig nagyon tud! A WinonCD és az EasyCD Pro teljesen támogatja, hibamentes munkát végez mindegyik alkalmazással. Az újraírási képesség hiányától eltekintve a CDRW4260-as modelltől olyan apróságban marad csak el, hogy nem képes egy-két olyan speciális CD formátum felírására, amit amaz támogat – de ennek hiánya nem fog feltűnni, mert ezeket szinte semmi nem igényli! A CDR4120-ban az egyik legdinamikusabb CD-R egységet vélem felfedezni a Panasonic 7502-es megjelenése óta! Talán az is mond valamit, hogy az öt lemez egyidejű írására alkalmas TraxTower és a két íróval dolgozó TraxCopier is pont ilyen írókat tartalmaz – márpedig ezek a gépek profi sokszorosításra lettek tervezve, a lehető legkisebb hibaszázalékkal!

A CDRW4260 a köztudottan favorizált Yamaha írók professzionális jegyeit hordozza. A létező összes formátumot csípőből támogatja, tud újraírni, a PacketWriting szinte száguld vele. Nagyon gyorsan és pontosan lehet vele dolgozni, kényelmesen és gyorsan reagál mindenre. Semmi kétség, az újraírók között szép helyezést érdemel, ha az ATAPI illesztésű verziója is ezt tudja, akkor gyakorlatilag le a kalappal előtte! Én a következő írómat valami ilyesminek képzelem el, pedig először ódzkodtam az újraírástól!

Szóval ennyi volt a három írócska, bizakodom, hogy lesz módom folytatni a tesztet, mert volna miről írni! Remélem, más cégek is segítenek majd ebben, az In-West Kft-nek hálás köszönet a tesztanyagért, az írókért, a lemezekért, és a szíves – sokszor éjszakákba nyúló – vendéglátásért! Statisztika: elfogyott vagy 60 írható CD, több kiló csoki, húsz zacskó chips, és több liter kóla. Ja, és egyik este a helybéli vagányokkal történt kedélyes kergetőzés oldotta fel a CD-írásban ellaposodott hangulatot!

Külön köszönet Erdei Andrásnak, aki az In-West színeiben végig velem volt és mindenben segédkezett!

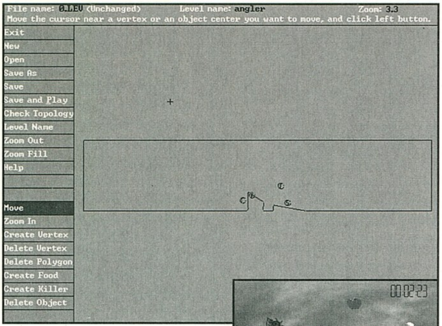
PPéter
Polcz@freemail.c3.hu

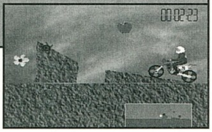
INFO

IN-WEST KFT.
CD-R CENTER
1062 BUDAPEST,
SZÉKELY
BERTALAN U. 27.
TEL/FAX: 332-0100

ACTION SUPERCROSS V1.2

Nemrégiben adtunk hírt erről a maga nemében egyedülállónak is mondható magyar játékról és máris itt az újabb, v1.2-es verziója.





Gondolom, arra vagytok kíváncsiak, mi változott a játékban. Nos a program alapelve (alma, virág) illetve az ismert pályák (16 db) nem változtak. De, mint ahogy azt Rózsa Balázs megígérte (lásd PC-Guru 1998/4), ebben a változatban már egy beépített pályaszerkesztő található, mellyel saját tervezésű pályákat/szinteket készíthetünk.

A SZERKESZTŐ:

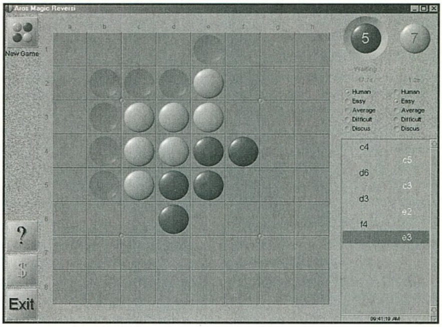
Kezelése roppant egyszerű, mert az összes funkció (menü, rajz) egér segítségével elérhető. Fontos, hogy mielőtt bármihez is kezdenénk, adjunk nevet a szerkesztett pályának. A szerkesztés során ügyeljünk arra, hogy a tereptárgyak illetve az akadályok (polygon, vertex) ne legyenek nyitottak. A pontosabb szerkesztés érdekében épp ezért használjuk a nagyító funkciót. Ha kész a szint, akkor egyből le is ellenőrizhetjük (testing a level), illetve ki is menthetjük egy próbajátékkal párosítva (Save & Play).

A szerkesztő használatakor igen sok és jelentősnek mondható Shareware korlátozásra kell számítanunk, pl. a maximálisan 300 db polygon és 50 tárgy. Nem árt regisztráltatnunk.

http://ourworld.compuserve.com/homepages/balazs/across.htm

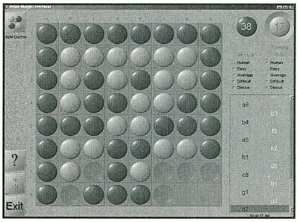
AROS MAGIC REVERSI

Míg az akció/ügyességi játékoknál főleg a Tetris utánzatok viszik el a pálmát, addig a táblás játékoknál a reversi áll a



képzeletbeli toplista élén a kártyajátékok mellett.

Most egy viszonylag egyszerű, de szerintem annál inkább használható reversire, az Aros Magicra hívnám fel a figyelmeteket.



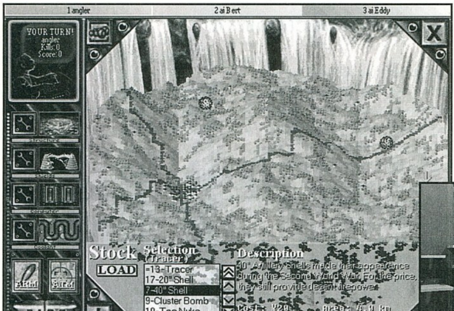
Érdekessége, hogy a program kezelését igencsak leegyszerűsítették a szerzők. Nincsenek menük, és hiányoznak a hagyományos állítási lehetőségek, ezeket amúgy se használná egy átlagos játékos.

Természetesen a lényegesebb dolgokat, mint például a játék nehézségfokát és típusát (1-2 játékos) itt is be tudjuk állítani (már amennyiben rendelkezünk megfelelő regisztrációs kóddal). Többet nem is érdemes írni erről a programról, gondolom, a képek önmagukért beszélnek.

www.acrosmagic.com

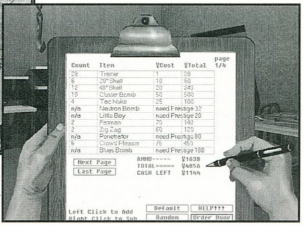
BLAST DOORS V1.1B

A halhatatlan Scorched vagy Tanks játékok újabb feldolgozása ez a program. Szerencsére a szerző ez esetben az eredeti alapszabályokat, valamint magát az alapjátékot is egy az egybe megtartotta, illetve helyenként ezt kibővítette. A legszembetűnőbb változást természetesen a játék grafikájában fogjuk észrevenni, itt ugyanis az egész csatatér 3D-s környezetbe van átültetve,



amit szabadon forgathatunk, nagyíthatunk és kicsinyíthetünk. A megváltozott 3D-s körülményekhez alkalmazkodik a fegyverek célzórendszere is.

Maga a csata a megszokott, hagyományos beállításokkal kezdődik: név, körök száma, nehézségfok, kezdőpénz, fegyvervásárlás. Ez utóbbi jelentősen kibővült, hisz közel ötvenféle fegyver és más harceszköz közül választhatunk. Ezeket megvásárolhatjuk külön-külön is, de aki nem akar sokat



bíbelődni velük, annak többféle előre elkészített egység áll a rendelkezésére (Basic Weapons, Fancy Weapons).

A CSATA MENETE:

Fegyver kiválasztása (Arm)
Célzás (Atm)
Tűz (Fire)

Ha a részletek is érdekelnek, pl. a fegyverek tulajdonságai és játék egyéb lehetőségei (Net), akkor a manual.txt áttanulmányozása elengedhetetlen.

www.sticksoft.com
www.ffiends.com

Flowers v3.0

Viszonylag egyszerű, de érdekes megoldású táblás-logikai játék, mely főleg a fiatalabb korosztálynak ajánlható. A játékszabályok leginkább a dominójátékhoz hasonlítanak, azzal a különbséggel, hogy itt azonos színű virágszirmokat kell összeraknunk, párosítanunk.

A JÁTÉK MENETE

Megfelelő virág kiválasztása (egér/nyíl).

Virágszirmok elforgatása (jobb egérgomb).

A virág lerakása.

A JÁTÉK ADDIG TART, AMÍG

1. Az egyik játékos elérte a győzelemhez szükséges pontszámot.

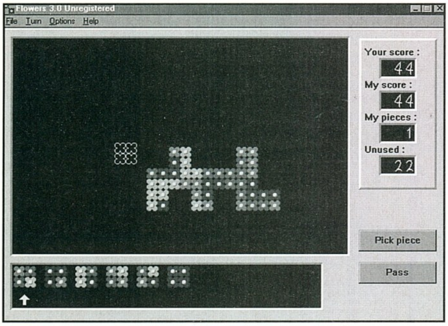
2. Az összes kézbelévő virágot leraktuk.

Ha nem tudunk lerakni virágot, akkor két lehetőség közül is választhatunk. Vagy passzolunk (pontlevonás), vagy húzunk a képzeletbeli virágpakliból.

Beállítások:

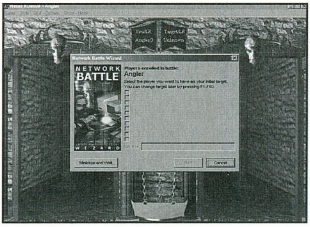
Játék sebessége (CPU függően), nehézségfokok (könnyű/normális/nehéz).

Jussi.Rosti@helsinki.fi



Netris Kombat

Az ún. „harci" Tetrisek gondolom nem ismeretlenek a stílus szerelmeseinek, bár tény, hogy igencsak ritkaságnak számít, legalábbis azóta, amióta Alexey Pajitnov kitalálta a Tetrist. Az N.K. mint talán a nevéből is kiderül egy olyan harci Tetris, amelyet internetes illetve hálózati játékra szántak a szerzők. Ez persze nem az jelenti, hogy ezek megléte elengedhetetlen a játékhoz, hanem



azt mutatja, hogy elsősorban hálózati játékra fejlesztettek ki. A játék lehetőségei egyedülállóak a Tetris történetében.

Ha ellátogatunk a netriskombat.com-ra, és kitöltjük a battle kérdőívet (név, jelszó stb.) akkor készíthetünk magunknak egy komplett Tetris háborút (Netris Lobby). Ezek általában három-három csatából tevődnek össze, tíz-tíz élettel. Az internetes illetve a hálózati csatákat menüből a game/news/Network Games vonalon érhetjük el (TCP/IP, modem, serial), beállíthatjuk a játékosok maximális számát, készíthetünk újabb csatákat. Ha mindez sikerült, akkor szép sorra megjelennek a neten tartózkodó Netris Kombat játékosok és nekünk már csak az a dolgunk, hogy kihívjuk őket egy-egy csatára (F1-F12).

A játék során, mely tulajdonképpen egy hagyományos Tetris, igen sok fegyvert és más trükkös dolgot tudunk használni az ellenfelünk életének megkeserítésére. Ezek például a Mutant, Garbage, Wind, Ghost, Time Bomb, Mine, Ball, Cross, Rotate, Speed, Invert, hogy csak a leglényegesebbeket említsem.

www.netriskombat.com

Pacman 3D

Íme egy újabb, „modernebb" feldolgozása ennek a népszerű játéknak. És hogy mi benne az újdonság? Nos, ez talán egyből kitűnik a mellékelt képek alapján...

Klepp Nikolaus, a játék írója egyébként nemcsak a 3D-s (izommetrikus) megjelenítéssel igyekszik valamiféle más hangulatot kelteni, hanem számtalan újdonságot is beépített a játékba. Az egyik és talán a legfontosabb újítása a programnak, hogy nem halunk meg azonnal, ha nekiszaladunk egy-egy ellenfélnek, hanem csak az energiánk fogy. A másik érdekesség a teleportok megjelenése a játékban, ezek használatával például ügyesen ki tudunk kerülni a reménytelenek látszó helyzetekből, valamint nem kell az egész pályán végigmennünk. Az ellenfelek száma is igen kibővült, egyszerre akár négy-ötfélével is találkozhatunk.

KEZELÉS

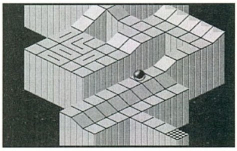
irányítás - kurzor billentyűk.

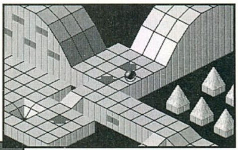
A CD mellékleten is megtalálható Shareware változatban 5 pálya van.

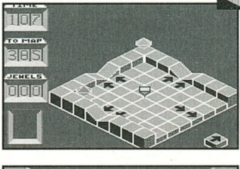
http://bkfug.kfunigraz.ac.at/~kleppn

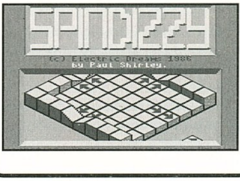
Roid

Végezetül PC-n egy ritkaságnak számító játék következik. Akinek volt, van valamilyen Commodore/Sinclair gépe, annak biztos ismerősen cseng a Spindizzy név. Ez egy olyan izommetrikus kivitelezésű játék, melyben egy pörgő csigát kellett irányítanunk, mégpedig úgy, hogy meghatározott időn belül minél több tárgyat, azaz pontot szedjünk össze. Annak idején, 1985-86-ban igen nagy sikert arattak ezek az ún. Spindizzy stílusú játékok (lásd eredeti C64-es kép).









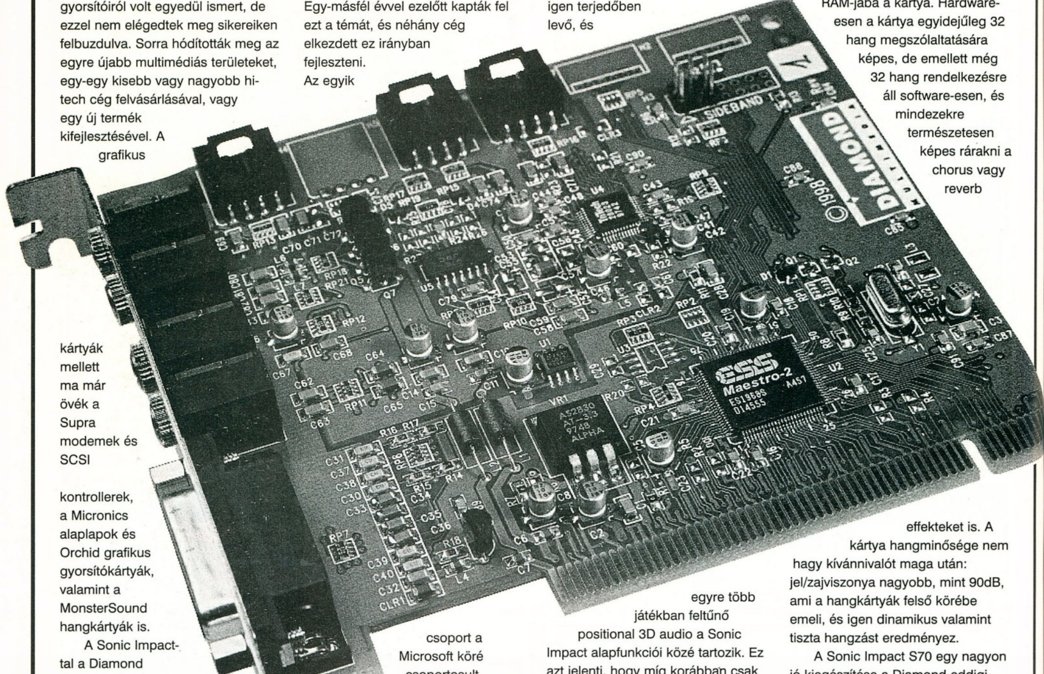
Hát most végre játszhatunk PC-n is valami hasonlóval, ha nem is egészen az eredeti játék átiratával. A Roid egy leegyszerűsített Spindizzy, melyben a szokásos 3D-s útvesztőben egy golyóval kell mozognunk egér segítségével. Feladatunk mindössze annyiból áll, hogy eljussunk a szint végét jelző kockáig. A program jelenlegi verziójában mindössze csak négy szint található.

Angler@freemail.c3.hu

Diamond

SONIC IMPACT S70

A Diamond egyre szélesíti termékpalettáját. Eleinte nagyteljesítményű grafikus gyorsítóiról volt egyedül ismert, de ezzel nem elégedtek meg sikereiken felbuzdulva. Sorra hódították meg az egyre újabb multimédiás területeket, egy-egy kisebb vagy nagyobb hi-tech cég felvásárlásával, vagy egy új termék kifejlesztésével. A grafikus kártyák mellett ma már övék a Supra modemek és SCSI kontrollerek, a Micronics alaplapok és Orchid grafikus gyorsítókártyák, valamint a MonsterSound hangkártyák is.



A Sonic Impact-tal a Diamond megpróbál a hangkártyák piacán kicsit lefelé nyitni, és egy olcsó de igényes és nagy tudású hangkártyával betörni oda. Az első MonsterSound piacra dobásával a Diamond úttörő szerepet vállalt, hiszen mindenkit megelőzve hozott ki kizárólag Windows 95 alatt használatos hangkártyát, mely ráadásul már ismerte a Direct Sound 3D-t, és ezáltal a gyorsított hanglejátszás fogalmát is. A grafikus kártyák rohamos fejlődése mögött eddig úgy tűnt, hogy a hangkártyák lemaradtak. Legtöbbjük megrekedt a jó öreg ISA busznál, és nem igazán merészkedett túl a Sound Blaster sorozat által felállított határvonalakon, és akadályokon. Kisebb váltást hozott az Ultrasound sorozat, mely első ízben bizonyította be, hogy igenis lehet egészen jó minőségű wavetable szintetizátort használó hangkártyát készíteni olcsón. A 3D grafika mellett azonban a 3D hangzás sokáig nem került elő. Egy-másfél évvel ezelőtt kapták fel ezt a témát, és néhány cég elkezdett ez irányban fejleszteni. Az egyik csoport a Microsoft köré csoportosult, elfogadva annak DirectSound és DirectSound 3D szabványait, míg a másik kezdeményezést az Aureal indította útjára saját, A3D szabványának kifejlesztésével. Mára tisztázódtak a sorok, és egyértelműen ez a két hanggyorsítási szabvány él egymás mellett PC-n. Az Aureal a szabvány mellett kihozott egy kiváló hang-processzort, Aureal Vortex néven, melyre a modernebb hangkártyák egyik fele épül, ez támogatja az A3D és a DirectSound 3D szabványokat egyaránt, és többek között az új MonsterSound sorozaton is ez dolgozik. A Vortex mellett még gyárt 3D hanggyorsítót az S3 (Sonic Vibes) és az ESS is (Maestro 2), melyek közül az utóbbit választották a Sonic Impact fejlesztői.

A Sonic Impact tudja nagyjából mindazt, amit ma egy korszerű multimédiás hangkártyától el lehet várni. Első helyen támogatja a legfontosabb Windows 95 és Windows 98 szabványokat. Az igen terjedőben levő, és egyre több játékban feltűnő positional 3D audio a Sonic Impact alapfunkciói közé tartozik. Ez azt jelenti, hogy míg korábban csak két dimenzióban érzékelhettük a hangok helyét hozzánk viszonyítva (elől/hátul és kétoldalt), addig itt már „mélysége is van a hangnak”, azaz meg tudjuk különböztetni, hogy alulról, vagy felülről jön-e. A teljesen térhatású hangzás mellett nagyon fontos újítás, hogy az eddiginél sokkal több hangforrást képes egyidejűleg lekezelni komoly sebességromlás nélkül a kártya. A Sonic impact egyidőben 32 hangforrásból érkező hangsávot tud egyszerre gyorsítottan lejátszani. Ez már elegendő arra, hogy minden apróbb zörej és effekt térben szólaljon meg. A dolog szemléltetésére a Jedi Knight-ot szokták felhozni, melyben ekkor a lövedékek, beszédtöredékek, morajlás és a lézerkard hangja mind térben elhelyezve szólal meg, mely persze a mi helyzetünknek és a hangforrás mozgásának megfelelően dinamikusan módosul időben.

A kártya természetesen tartalmaz egy wavetable szintetizátort is on-board, mely a General Midi kompatibilitás mellett a Microsoft új DirectMusic és Downloadable Sounds (DLS) szabványait is támogatja. A kártyán wavetable ROM nincs, a hangkészleteket file-ban mellékelik a kártyához, és azokat dinamikusan képes feltölteni a PC RAM-jába a kártya. Hardware-esen a kártya egyidejűleg 32 hang megszólaltatására képes, de emellett még 32 hang rendelkezésre áll software-esen, és mindezekre természetesen képes rárakni a chorus vagy reverb effekteket is. A kártya hangminősége nem hagy kívánnivalót maga után: jel/zajviszonya nagyobb, mint 90dB, ami a hangkártyák felső körébe emeli, és igen dinamikus valamint tiszta hangzást eredményez.

A Sonic Impact S70 egy nagyon jó kiegészítése a Diamond eddigi hangkártya-palettájának. A MonsterSound-ok néhány extrább funkciójáról lemondva egy olcsó, de ennek ellenére korszerű és jó hangkártyát sikerült kihoznia a Diamond-nak, mely megfelelő választás lehet minden multimédiaorientált felhasználó számára.

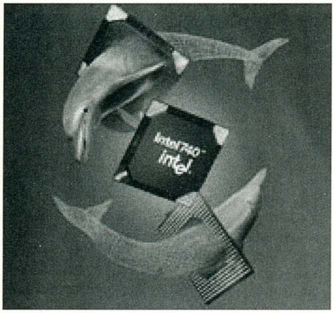
INFO

PIXEL MULTIMÉDIA
1088 BUDAPEST,
RÁKÓCZI U. 13.
TEL.: 266-6059
FAX: 118-6651
WWW.PIXEL.HU
PIXEL@MAIL.MATAV.HU

Hercules

TERMINATOR 2X/I

Mire számítson az ember, ha egy esős pénteki délutánon bemenekül a PC GURU szerkesztőségébe? Meleg tea, jó barátok, vendégszeretet? Na ja! Sakman bámulatra méltó kegyességgel ajánlotta figyelmembe a Hercules cég mostanában megjelenő videokártyájának tesztpéldányát, ugyan, próbáljam már beüzemelni – mert hogy a szerkiben lévő PII-ben nem akart életre kelni a picike! Mazopista vagyok, örömmel vetettem rá magam a feladatra! Később kiderült,



kár volt ilyen könnyelműen beleugrani… Az esőt feledve boldogan rohantam haza.

Az AGP-s videokártya a Hercules kártyáitól megszokott minőségben tündököl, a nyákon szépen, gusztusosan csücsül a kicsit kevésnek látszó alkatrész. Középen maga a kártya lelke, egy Intel740-es grafikus lapka, ami tisztára úgy néz ki, mint egy alaplapi Intel chipset – de erre csak a csinos hűtőborda eltávolítása után vethetsz pillantást. A panel végén nevetségesnek tűnő memóriamodulok üldögélnek szerényen – a fene se gondolná, hogy 8 MByte SGRAM ilyen pici helyen elfér. Hálátlanul téptem ki gépemből az eddig jól szolgáló TSENG kártyámat, és az új kártya behelyezése után vártam a csodára. Nem jött be. A Win95 OSR2 alá egyszerűen nem tudtam felrakni még szabvány VGA-nak sem! A kártyához kapott Hercules dokumentációban erről a termékről még egy szó sem esik, a Hercules honlapján pedig csak egy hirdetés olvasható a hamarosan megjelenő Terminator 2x/i-ről… Meg kellett elégednem a hozzá kapott telepítő CD-vel, és az azon talált – szerintem erősen béta – driverekkel. Végül OSR2 kettő alá csak úgy tudtam félig-meddig felrakni, hogy az SCSI kártyámat átraktam az első PCI helyre, ahol addig a régi grafikus kártyám volt. A PCI-os Hercules kártyáknak van egy köztudott problémájuk – nem szeretnek az első PCI bővítőhelyen lenni. Úgy látszik, az AGP-s rokonnak is van bogara, Win95 alatt csak akkor működött, ha az első PCI Slot foglalt volt, vagy annak IRQ-ja letiltásra került a BIOS-ban. Lényeg, hogy így ment a dolog. Egy darabig. A driverek felrakása után kétpercenként jött el gépemért a kék halál egy végzetes kivétel képében…

Na hagyjuk, ekkor elegem lett. Másik vinyó be, Win98 fel. Lám, itt minden okén működött! Nekifoghattam a dolog lényegének.

Az installáció után két újabb panelt véltem felfedezni a képernyő tulajdonságait bemutató ablakban. Az egyikben a gamma, színkorrekciós és a frissítés gyakoriságára vonatkozó

beállítási herkentyűket találtam meg. Az első kettő állításakor a hatások rögtön érvényesülnek a képernyő egészére, ez nagyon korrekt. A frissítéseket nagyon nem tudtam kipróbálni, mert a gagyi monitorom alighanem eldobta volna magát, ha meghajtom 120 Hz-el J

A 2D rész tehát rendben van, rendkívül jónak tűnik. A kártya nyugodt, nem vibrálásmentes képet ad. A színek kicsit visszafogottnak tűntek, de gyorsan a „szememhez" állítottam őket, és a hétvége alatt több órát dolgoztam vele kiadványszerkesztő programokkal. A másik panel egy információs oldal a kártyáról (lapkakészlet, memória, driver verziószáma stb.…)

Jön a lényeg, a 3D teszt. Sajnos a Final Reality nem volt hajlandó elindulni vele. A PC Player Benchmark alapbeállításokkal (Z-Buffer nélkül, full screen) a következőket produkálta (zárójelben ugyanezen a gépen egy 8 megás Voodoo2 eredményei)

640x480: 39 (59)

800x600: 31 (39)

1024x768: 28 (35)

A Redline Racer minden gond nélkül, teljes grafikai részletességgel, legnagyobb felbontásban is röcögés nélkül futott. A kép minősége szerintem nagyságrendekkel jobb, mint Voodoo1-en, szépek a textúrák, élesek a kontúrok. Szerintem szebb a képe, mint a Rivának, a Voodoo2-nél kisebb felbontásokban jóval lassabb, de nagyobb felbontásban nem sokkal marad el tőle. Sajnos sem a G-Police, sem a Forsaken nem indult el vele, az előbbi AGP-s kártyaként felismerte ugyan, de játszani nem lehetett, a Forsaken pedig Direct3D hibára hivatkozva lazán lefagyott. Szerintem csak a vezérlőprogramok bénák még. A Motorhead teljes grafikai pompában, irtózatosan gyorsan futott 1024x768 alatt. A Tunnel nevű 3D teszt végig 60 fps fölött produkált.

A tesztgép egy nem felhúzott 266-os PII volt, Asus P2L97 alaplap, 128 MByte SDRAM (egy modulban), órajel: 66 MHz.

Összesítés

A Terminator 2x/i jelenleg tipikus gyermekbetegségekben szenved: nehéz telepíteni, nem ismeri fel minden Direct3D alkalmazás, 3D alatt néha szemetel a kép. Ha a hivatalos megjelenéséig normális vezérlőprogramokat tudnak kitalálni, akkor nyerő választás lehet azoknak, akik olyan 2D/3D megoldást keresnek egy kártya képében, amelyik 2D-ben profi képet ad akár professzionális munkához, de 3D-ben is állja a sarat a mostanában megjelenő, hardverzabáló játékprogramokkal szemben. Nekem nagyon tetszik, annak ellenére, hogy az új termékek jellegzetes malőrjei megkeserítették a rajtot.

PPéter

INFO

SVED RT.
1143 BUDAPEST,
HUNGÁRIA KRT. 67.
TEL.: 222-0133
HARDWARE@SVED.HU

Grab

CD ÍRÁS ÉS A CONFIG

INTRO

Halihó mindenkinek!

Nagy a meleg, a meteorológusok szerint most hidegnek kellene lennie (tegnapra mondták a jó időt, erre tegnap nagy záporok jöttek – már az időjárást is számítógépes programok vezérlik?). Szóval nagyon üde és vidám mindenki, ilyenkor csak a marhák foglalkoznak egy sötét szobában CD-kkel... Ebben a hónapban filozofálni fogok az örökösen felvetett IDE vs. SCSI problémáról, de hogy valami használhatót is kapjatok, megkukkantjuk, hogy melyik típusú CD-R lemezre mennyi cuccos fér. Nosza, kezdjük el... Illetve egy pillanatra még álljunk meg: köszönöm a leveleket, alakul a CD olvasók grabbelési képességeit tartalmazó adatbázis. Elnézést mindenkitől, akinek csak harmadszorra válaszolok, de többszörös gépcsere közben sokszor egyszerre két helyen töltögetem le az e-maileket, ami megnehezíti a korrekt nyilvántartást.

ÍRÓT AKAROK VENNI!

Egyre többen kerestek meg olyan kérdéssel, hogy melyik írót érdemes megvenni. Ez egy érdekes gondolatmenetet szül, mert az esetek többségében fiatal srácoktól, szinte gyerekektől jönnek ilyen kérdések, legritkábban cégektől – nekik megvannak a maguk szakértői (hmmm!). Ha valaki – és most abszolúte magánemberről beszélek - megvásárol egy 70ezer forintos CD-írót, akkor nyilván igazán szüksége lehet rá. Ez azért nem kis összeg, csak azért, hogy legyen a gépben még egy drága valami, nem sokan vásárolnák meg.

Adva van tehát egy emberke, aki írót szeretne venni. Nyilván van valami elképzelése arra, miért kell az író, mit fog kezdeni vele. És itt, ebben a pillanatban dől el, milyen írót, mennyiért és hol kell(ene) vennie. Erről fogunk elmélkedni...

IDE VAGY SCSI? EZ ITT A KÉRDÉS (MÁR MEGINT)...

Az örök kérdés. Kezdjük az elején. Amikor a CD-R rendszerek ára lehetővé tette azt, hogy populárisabb szinten eljusson a magánemberek közé (nem ebben az országban történt), az átlagos PC akkoriban nyugaton a 486 DX4/100-as gép volt. A CD írása folyamatos és töretlen adattovábbítást kíván meg a számítógépes rendszertől, ami az akkori alaplapok IDE/ATAPI felületű illesztésén keresztül nem volt lehetséges. Az SCSI rugalmasabb szabvány, a gép erőforrásait nem emészti olyan mértékben, tehát nyilvánvaló volt, hogy a CD-írók SCSI csatolással készültek. A Philips, Yamaha és más nagy cégek jó gyorsan megjelentek kiváló CD-R rendszereikkel, amelyeket az idő múlásával egyre jobbak és jobbak követtek – SCSI felületen maradva. Közben megjelentek ugyan azok a szabványok és újítások, amelyek az alaplapra integrált IDE/E-IDE csatolást egy megfelelő keresztmetszetű csatlakozóvá fejlesztették fel (UDMA-33 stb.), de addigra a CD-írás teljesen a SCSI felület rabja lett. Ennek két egyszerű oka van.

1. Az új alaplapok E-IDE csatolója sokkal gyorsabb mint régen, de ez még mindig erősen processzorfüggő! Az alaplapi BIOS kezeli ezt a rendszert, ami egyenesen a processzorra hárítja a teljes terhelést. Tehát nem elég, hogy az illesztés még mindig messze áll SCSI keresztmetszetétől, ráadásul a jobb teljesítményt részben a CPU terhelése árán valósítja meg!

2. A SCSI eszközök kommunikációs szabványai egy árnyalattal világosabbak és platformfüggetlenebbek, mint az IDE/ATAPI eszközöké, ami szoftverfejlesztés szempontjából a SCSI mellett szól. Egy példa: ha egy ősdi CD-író program csakis szabványos ASPI parancsokat használ, akkor gyakorlatilag az eszköz felismerése után bármilyen új SCSI íróval is tud írni! Az IDE/ATAPI csatolású író tehát szoftveresen is más megközelítést igényel, amit az utóbbi időben az ASPI csatolás kiterjesztésével oldottak meg – nem mindig sikeresen.

Vitatni nem lehet, megjelentek és itt vannak az ATAPI írók, néhány gyártó már a második generációt dobja piacra, sőt, megérkeztek a parallel portos verziók is! De azért egyet ne felejtsünk el: ha megnézed az IDE írók technikai leírását, akkor láthatod, hogy ezek az írók nem feltétlenül profi felhasználásra készültek! Az ATAPI-s író installálása egyszerű, olyan mintha egy CD-ROM olvasót telepítenél. Semmi extra beállítás, jóval kevesebb a hibalehetőség, mint egy SCSI eszköz telepítésénél. Napnál világosabban látszik, hogy az – nem pejoratív értelemben értett – egyszeri felhasználónak lett kitalálva, akinek nincsenek professzionális igényei. Ezért a CD-író sem tud annyit, mint SCSI-s testvérei. Így olcsóbban ki lehet hozni – még könnyebben eladhatóvá téve a mindennapi felhasználóknak. Ezt nem árt észben tartani, mert így se olcsó mulatság, pláne ha utólag kiderül, hogy mégsem elég jó arra, amire szánták. A részletes technikai leírást mindenképpen érdemes átnézni vásárlás előtt.

Mostanában sikerült tesztelnem néhány új írót, a Traxdata tesztben olvashattok a CDRW4260-as Yamaha modellről, aminek állítólag belső, ATAPI-s verziója is van. Ha ez ugyanazt tudja, amit a SCSI modell, akkor igencsak odalép az eddigi IDE-s írók többségének. A saját gépembe azonban egyelőre nem tennék IDE írót, mert három vinyóm van az alaplapra dugva, ami már így is lefogja az adatátvitel keresztmetszetét. Az SCSI vinyók árai egyelőre még nem estek le.

A CD-olvasóknál a helyzet ugyanez, az ATAPI CD-ROM-ok sokkal jobban érzik magukat, ha egyedül vannak egy kábelen, és nem kell egy IDE-s vinyóval közösködniük az erőforrásokban. Anyagilag mindenképpen jobban jársz velük, de az interneten olvasottakat hadd idézzem most itt: egy 75 dolláros ATAPI olvasó soha nem fog olyan szintszolgáltatást nyújtani, mint egy 200 dolláros SCSI modell.

Ha mondjuk van a gépedben két IDE vinyó és egy ATAPI CD-ROM, akkor nem ajánlom az ATAPI felületű író beszerzését, kiváltképp, ha szeretnél egyszerűbb programokat futtatni írás közben!

MI FUTHAT ÍRÁS KÖZBEN?

Ma már gond nélkül tudok cd-írás közben szövegszerkesztőt, böngészőt, vagy egyéb kis erőforrást igénylő szoftvert biztonságosan futtatni, de szerintem ez a SCSI író miatt lehetséges. Gondolom sok morbid ember kíváncsi rá, milyen erőforrást lehet elvenni egy géptől amellett, hogy az írás még lefusson lefagyás nélkül. Nos, kipróbáltam! Múlt héten újítottam meg a gépem, a régi és az új konfigurációval egyaránt próbára tettem a WinonCD programot.

Régi konfiguráció: AsusTX-97, Pentium 233MMX 266-ra húzva, 64 MByte RAM, Quantum UDMA-s vinyók, Qlogic PCI Ultra-SCSI kártya, Panasonic 7502-B CD-író, Plextor 12Plex olvasó

Új konfiguráció: AsusP2L97, PentiumII 266, 64 MByte RAM, Advansys PCI Ultra-SCSI kártya, a vinyók és a CD-író, és olvasó ugyanazok.

A memória tekintetében gondban voltam, mivel én régóta 128 MByte-ot használok. Azért döntöttem a 32 és 64 megányi memória használata mellett a tesztben, hogy kicsit „normálisabb léptékű" legyen.

Lemez márkája	Free			Total		
	Sector	Time	Data	Sector	Time	Data
DataFile (CDA)	332998	73:59:73	650.3 MB	333375	74:05:00	651.1 MB
Kodak CDR-74 Infoguard	332999	73:59:74	650.3 MB	333376	74:05:00	651.1 MB
Traxdata (Címke nélküli Kodak)	332999	73:59:74	650.3 MB	333376	74:05:00	651.1 MB
Traxdata CD-R Gold	332999	73:59:00	650.3 MB	333376	74:05:00	651.1 MB
TDK CDR-74 (Reflex)	333748	74:09:00	651.8 MB	334125	74:15:00	652.5 MB
Maxell CD-R 74 XL	334873	74:24:00	654.0 MB	335250	74:30:00	654.7 MB
Traxdata CD-R Silver (régi)	334873	74:24:00	654.0 MB	335250	74:30:00	654.7 MB
Philips CD-R 74	335848	74:37:00	655.9 MB	336225	74:43:00	656.6 MB
Bestmedia	335998	74:39:73	656.2 MB	336375	74:45:00	656.9 MB
Fujifilm (régi zöld)	335998	74:39:73	656.2 MB	336375	74:45:00	656.9 MB
Fujifilm CD-R Silver Disk	335998	74:39:73	656.2 MB	336375	74:45:00	656.9 MB
Traxdata CD-Rewritable 74	335998	74:39:73	656.2 MB	336375	74:45:00	656.9 MB
Traxdata CD-R Silver (új)	336373	74:44:00	656.9 MB	336750	74:50:00	657.7 MB
Verbatim CD-R 74	336373	74:44:00	656.9 MB	336750	74:50:00	657.7 MB

Az első alkalommal készítettem egy ISO image fájlt, és négyszeresen nekiálltam felírni. Az írás közben kinyitottam a Word-öt és Internet Explorer-t, betöltöttem a szövegszerkesztőbe egy három megás fájlt, valamint a böngészőben folyamatosan ment két állomány letöltése a netről. A régi és az új gép is elviselte a megrázkódtatást, a mentések és töltések közben néha leesett az íráshoz használt puffer telítettsége, de ez minden.

A vinyók természetesen defregmentáltva lettek a művelet előtt, a fent említett alkalmazáson kívül semmilyen más program nem ült a memóriában. Az első konfiguráció ma már nem számít olyan nagyon állatinak, ugyanez több ismerősömnél is működik sima 200-as Pentium procival, kevesebb memóriával.

On the fly írással már nehezedik a dolog. Ilyenkor nem készül ISO fájl a felírni szándékozott állományokról, hanem röptében (innen a neve) generálja a fájlrendszert a CD-író program. A régebbi gépnél ilyenkor már feltűnően sokat tekert a vinyó, és a puffer is vészesen kiürült egy-két alkalommal. Az új gépnél meg sem nyekkent a masina, nem láttam különbséget az ISO fájl használatával történt íráshoz képest. No igen, a PentiumII nem csak a játékoknál hasznos, hehe...

Az embernél gonoszabb állatfajta nem lévén, szépen kigondoltam egy szadista tervet. Elkezdtem VideoCD-t nézni írás közben! A Panasonic író szépen írogatott, a Plextor olvasó meg gyönyörűen nyomatta az MPEG-1 filmet. Nem sokáig... Az első gépnél öt perc után leállt az írás egy addig sosem látott ASPI hibaüzenettel. Puff neki, még jó, hogy teszt módban írtam. A második masinánál kitoltam magammal, elindítottam az írást és már javában a VideoCD-t néztem, amikor eszembe jutott, hogy megfeledkeztem a teszt módú írást bekapcsolni. Lélekben már felkészültem egy írható CD-nyi veszteségre, de aztán legnagyobb meglepetésemre az írás és a film is probléma nélkül ment. Ezzel is megvoltam. A következő lépésben a WinQuake-et indítottam el ablakban írás közben. A 266-os PentiumMMX gépnek ez már sok volt, az írás kiadta a lelkét, amint nekiálltam küzdeni az első ogre ellen. Szomorú. A PII-es masina tovább húzta, két percig simán ment minden, aztán egy „végzetes kivétellel" elszállt a Quake és az utána következő Windows-os hibaüzenetek hada úgy megtekergette a vinyókat, hogy az írás „Buffer underrun" üdvözlettel elszállt. Ebbe azért nem nyugszom bele, majd legközelebb megint mesélek – addig tovább szadizom a gépemet.

ASUS 34X

Az egyik legkellemesebb ATAPI olvasó, amit valaha láttam. Sajnos hivatalosan nem állt módomban tesztelni (a következő szám megjelenéséig talán összejön), egy barátomnál próbálgattuk a kicsikét. Határozottan jó benyomást tett rám, mindenféle CD-t hibátlanul és tiszteletet parancsoló sebességgel grabbelt! Nem szeretnék hivatalosan nyilatkozni róla egy részletesebb teszt nélkül, de nagyon úgy tűnik, az Asus név már nem csupán az alaplapoknál lesz a kedvencem. Azért nem szeretnék most bővebben írni egy részletesebb kivesézés nélkül, mert több hazai szaksajtóban hasonlóan jó véleménnyel voltak róla, és emiatt nem szeretnék a plágium gyanújába keveredni. Első pillantásra jónak tűnt, a többit majd jövő hónapban.

CD-R KAPACITÁS

Sokan kérdezgetitek, milyen típusú írható CD-re mennyi adatot lehet felírni. Az EasyCD Pro elég korrekten megállapítja az üres lemezek méretét. A szektorszámokat nézegetve érdekes következtetéseket lehet levonni, vajon hány cég gyárt valójában CD-R lemezt, és mennyi azoknak a száma, akik csak feliratoznak...

A kérdésre még visszatérünk, addig is a táblázat, lehet csámcsogni rajta. A minőséget tekintve én a Fuji mellett szavazok, soha nem volt komolyabb bajom a TDK, Philips, Traxdata (Kodak) lemezekkel sem. Vannak olyan írók, amelyek jobban kedvelik a sárga hasú lemezeket, ebben az esetben a Kodakot ajánlom, audio CD-nek nekem a Philips vált be.

Ennyit mostanra, jövő hónapban ismét találkozunk! Isten igazából halvány lila gőzöm sincs, miről fogok írni (van miről, csak kiválogatni nehéz!). Egyelőre CD-olvasók tesztjét tervezem, hogy erre lesz-e külön oldalam, vagy a Grab rovaton belül kell elférnem, azt nem tudom még. Erre a hónapra itt van a Traxdata teszt és az írható lemezek kapacitását elemző táblázat – remélem hasznos információkhoz jutottatok.

PPéter

A CD-R lemezek méretének megállapításához a Traxdata, Data Life, Kodak lemezeket az In-West Kft-től, a Fuji, Maxell, Philips és TDK korongokat pedig a Wesselényi utca 54. sz. alatti kazettaboltból kaptam, amiért hálás köszönönet!

Jelen számunk hirdetői:

ACOMP 3
BASE DISTRIBUTION 21
ECOBIT MULTIMÉDIA 37
VIRTUAL WORLD 41
ECOBIT MULTIMÉDIA 43
CD GALAXIS 53
GIGABYTE 66
ATLANTIS ENTERTAINMENT 67
2N BT 74
HARDWEREM 96 74
NETWORK GAME CENTER 74
WIN COMPUTER 74
SVED RT 75
GAMELAND 75
MODERN MÉDIA 79
MODERN MÉDIA 82
SPÉCI COMPUTER KFT 88
TRANSAM 88
BALATI COMPUTERS 89
COMPSERV95 KFT 89
ACCELERÁTOR KFT 89
SUBCOMP 89
DUNGEON 89
COMPEX TRADE 89
GYENIS SZÁMÍTÁS- ÉS IRODATECHNIKA 89
MODUSZ 89
PIXEL 115
AUTOMEX CD CENTER 116

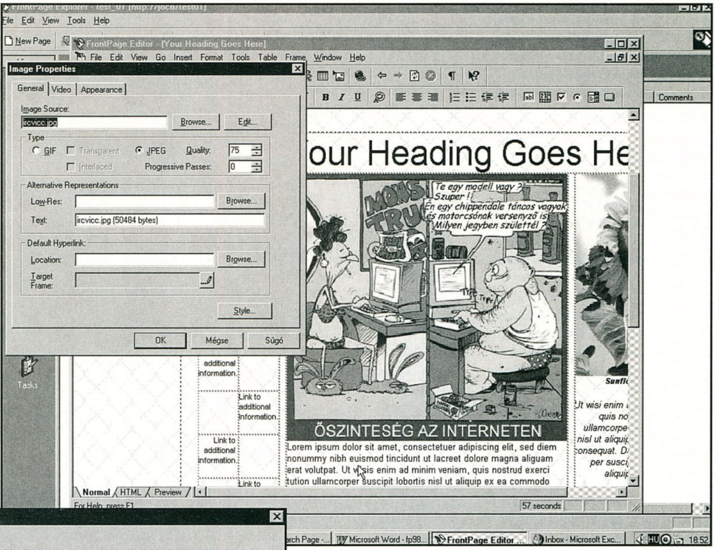
Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

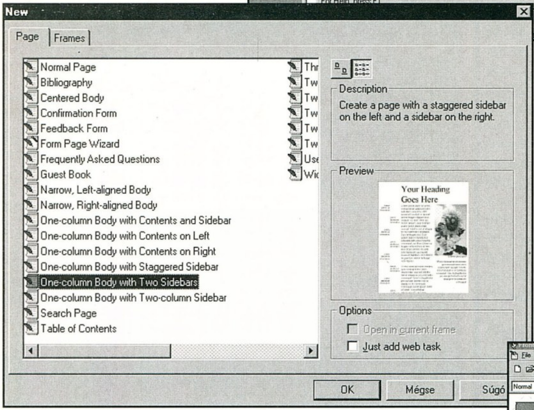
FrontPage 98

WEBSZERKESSZÜNK

Legutóbb mikor WEB-es programokról írtam, akkor egy rövid ismertetés erejéig megemlékeztem a Microsoft FrontPage 97-ről is. Azóta lassan eltelt egy év és nem mehetünk el tovább a mellett a tény mellett, hogy legalább már féléve, hogy megjelent a FrontPage idei évre aktuális változata a FrontPage 98 (sőt a tisztesség kedvéért most jegyzem meg, hogy nem oly rég megjelent egy hibajavítás is, mely már a FrontPage 98b nevet viseli.

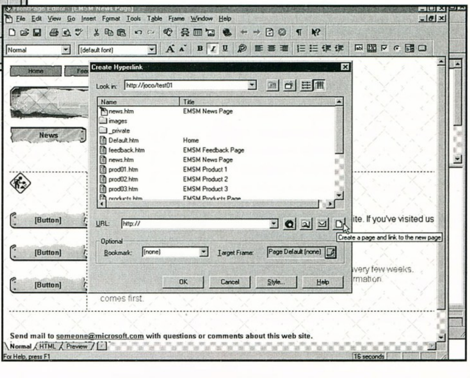
Szóval ennyi bevezetés után lássuk is, hogy mi is valójában a FrontPage 98. Ha azt mondom, hogy az Office programcsalád egyik tagja, akkor tulajdonképpen elég sokat elárultam a programról, de ugyanakkor elég keveset is. Az Office programok közé tartozik, ez jól látható az egyszerű és más Office programokhoz erősen hasonló kezelőfelületen. Ugyanakkor nem ez nem egy Word program, ami nem igényel „semmilyen" előzetes ismeretet. Igaz, hogy a reklámok arról szólnak, ezzel a programmal bárki képes WEB oldalakat összerakni, azt azonban nem szabad elfejteni, hogy a szakkifejezések (terminológia) ismerete jelentős mértékben képes megkönnyíteni a program használatát.





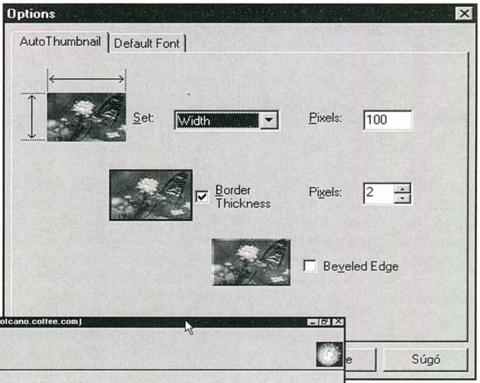
A FrontPage alapvetően egy kliens-szerver architektúrán működő program(rendszer). Ez egyben előnye és hátránya is. Előnye, hogy a szerkesztés során egyből valós körülmények között tesztelhetjük az elkészült oldalakat: bármikor megtekinthetjük a beépített megjelenítést támogató eszközökön kívül, bármilyen más browser-rel is. Ez egyben a hátránya is. Ha ki akarjuk használni a programban rejlő lehetőségeket többségét, azaz nem csak egyszerű oldalakat akarunk készíteni vele, melyeket kézzel linkelünk össze, akkor szükségünk lesz egy, a FrontPage által támogatott WEB szerverre is. Na persze ez csak akkor gond, ha a szerkesztést olyankor szeretnénk megejteni, amikor épp nem kapcsolódunk az Internetre, vagy ott, ahol az oldalaink elhelyezkednek nem támogatják a FrontPage programhasználatát (és valljuk be őszintén, jelenleg még azon helyek vannak kisebbségben, ahol támogatják). A szerverrel történő együttműködés érdekében a szerveren is telepíteni kell a FrontPage Server Extension-öket, mert a telepítés hiányában nem használhatók a FrontPage azon eszközei, melyek látványos WEB-ek létrehozását támogatják (pl. számláló, form-ok stb.). Ez persze nem azt jelenti, hogy ilyen esetekben ilyen nem készíthető, hanem csak azt, hogy a hagyományos módszernél kell maradnunk (pl. CGI script és/vagy használni nyilvános számlálókat). Ilyen Server Extension-ök nem csak a MS IIS-hez léteznek, hanem gyakorlatilag az összes Windowsos és UNIX WEB szerverhez.

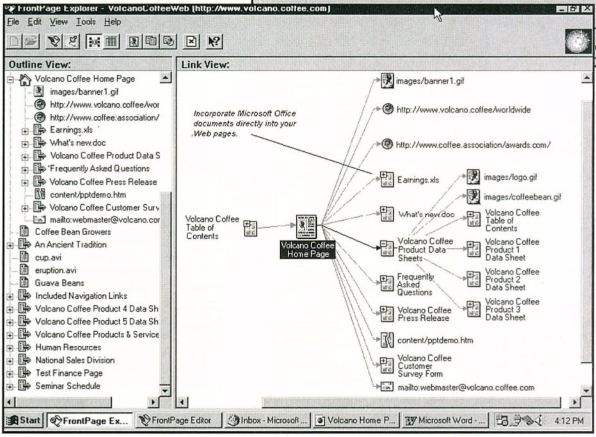
Ennyi információ (és a program telepítése) után akár hozzá is foghatunk a saját oldalaink szerkesztéséhez. Alapjában véve két módszer közül választhatunk: vagy felhasználunk valamely meglevő sablont, vagy nyitunk egy üres oldallal. Az előbbi kényelmesebb és az ismerkedés során javasolt is, mert könnyen megismerhetők a



lehetőségek, az utóbbi során azonban nagyobb esély van egyénibb jellegű WEB oldalak létrehozására. Néhány szerkesztési funkcióra felhívnám a figyelmet (nem az összesre, mert ahhoz egy kisebb könyvet kellene teleírni). Az egyik a hyperlink-ek kezelésének módszere: ahova linket akarunk készíteni, ott kiválasszuk a szöveget és egyszerűen az Insert/Hyperlink… menüponttal elkészíthetjük a hyperlink-et. Lehetőség van előre elkészített és még nem létező oldalra is hivatkozni. Ez utóbbi esetben természetesen meg kell adni a leendő oldal nevét, hogy milyen sablonra készüljön el, és végül választhatunk, hogy azonnal szerkeszteni kívánjuk, vagy eltesszük a teendők közé. Ez utóbbi egy nagyon hatékony módszer abban az esetben, ha többen dolgoznak ugyan azon a WEB-nek a szerkesztésén. A feladatlista is a szerveren tárolódik, így minden résztvevő választhat, hogy melyik feladaton dolgozik (egyszemélyes projekt esetében nincs sok választás). A teendők menedzselésére a FrontPage Explorer-nek egy külön nézeti képe tartozik, ahol láthatjuk, hogy milyen prioritású feladatok vannak még hátra. A prioritások szerint dolgozgatni igen hasznos dolog, mert addig nem igazán érdemes szépséghibákat javítgatni, amíg üres oldalak, törött linkek vannak az oldalak között. A feladathoz rendelt nevek csak tájékoztató jellegűek, nem kell user-nevek közül választani, bár elsőre úgy tűnik mintha, azokra épülne a rendszer.

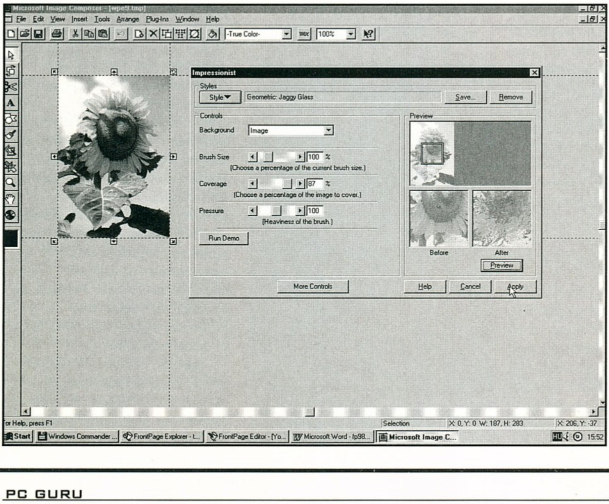
A másik olyan funkció, amire érdemes figyelmet fordítani, a képek kezelése. A képek beszúrásakor kényelmesen megadható (sőt magától is kitöltésre kerül) a szöveges leírása a képeknek. A grafikával tömött WWW oldalak korában erről az „apróságról" oly sokan megfeledkeznek, pedig sokszor mennyi idő megtakarítható, ha kikapcsolt képek mellett szörfözik az ember. Van még egy szimpatikus funkció a grafika környékén: az AutoThumbnail. Ennek révén a beszúrt grafikából egy kisméretű (a méret előre megadható más jellemzőkkel együtt) kép kerül kiszámításra és az eredeti kép a kiszámított képre lesz hyperlinkelve. Roppantul kényelmes, ha valaki a családi fotóalbumot, vagy más képeket kíván elhelyezni az Interneten.





A grafikus lehetőségekről szólva megemlékezhetünk néhány olyan funkcióról is, amelyeket a grafikus eszközöket tartalmazó toolbar-on találhatunk meg, amit akkor láthatunk, amikor egy képet választunk ki. Itt van lehetőség hot-spot-ok megadására, amivel ún. client side imagemap-eket hozhatunk létre. De lehetőség van egy kattintással „kimosni" a képet, azaz kivilágosítani a képet, hogy háttérképként használható legyen. Szintén „egygombos" megoldás van a képek világosságának állítására és az ún. bevel funkcióra (ettől lesz a kép széle „letörve").

A FrontPage CD-n található egy Microsoft Image Composer 1.5 névre hallgató rajzoló program. Bár tudásában nem éri el a Photoshop-ot, egy rengeteg képmanipulálási funkcióval rendelkező programot kapunk (ingyen). És a CD-n még találhatunk több mint 170 MB .mic kiterjesztésű képet, melyet csak az Image Composer tud felhasználni.



Ahogy nő az elkészített WEB site mérete, úgy válik egyre nehezebbé az elkészült oldalak menedzselése. Az ilyen jellegű problémák – melyek leginkább hiányzó képekben és nem létező oldalakra történő hivatkozásokban nyilvánulnak meg (broken links) – elkerülése érdekében a program támogatja az oldalak, képek átnevezésekor az összes hivatkozás megfelelő módosítását. Ennek kihasználása érdekében nem kell túl sok mindent tennünk, mindössze az átnevezési műveleteket a FrontPage Explorer-ből kell elvégezni. Ennek használata egyébként sem elkerülhető, mivel ebben kell létrehozni a WEB site struktúráját és ezen keresztül kell a képeket is hozzáadni.

És végül, ha korábban már emlegettük a CD-t, akkor mi is található rajta a programokon kívül. A CD egyik legérdekesebb része (legalábbis a WEB készítéssel ismerkedők számára) a „60 Minute Intranet Kit", ami magán a viszonylag szépen (erős Microsoft kinézettel) felépített oldalakon kívül (melyek html-jét így könnyen „ellophatjuk"), találunk olyan részeket, amelyek leírják, hogy a zip file-okban mellékelt kódrészeket, hogyan is használjuk fel.

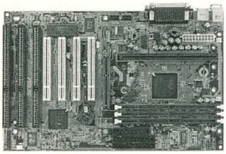
(JOCO)

Tes[z]t

ALAPLAPOK ÉS EGÉR

ASUS P2B

Az idén tavasszal megrendezett CeBit-en lehetett először megtekinteni az Intel legújabb AGP-s chipset-jét: a BX-et, mely az akkori elképzelések szerint a nyár közepe táján került volna először piaci forgalomba. Azonban a sorsnak és a számítástechnika felfokozott tempójának köszönhetően, a kiadási dátum jóval előrébb került, s így már áprilisban lehetett a különböző gyártók BX-es alaplapjaival találkozni. Az ASUS szokásához híven ismét az elsők közt jelentette meg az ilyen alaplapját, mely ezúttal a P2B nevet kapta. Elődjéhez képest



sok változást nem lehet első látásra felfedezni, hiszen például méretükben is megegyeznek. Felépítését tekintve az elmaradhatatlan AGP-n kívül három PCI, két ISA és egy osztott slot kapott helyet rajta, ami nem számít a legmodernebb megoldásnak, ha az Intel elképzeléseit tartjuk szem előtt, miszerint a mai számítógépekben csak PCI-os kártyák kaphatnak helyet – ehhez képest még az ő Szerver alaplapjaikon is van legalább két ISA slot. Másik igen fontos tényező a memória, aminek fogadására három SDRAM slot áll rendelkezésre, így a maximálisan elérhető memória mennyiség 384 MB lehet. A BX chipset legfontosabb újításának a 100MHz-es órajel számított, mely által sokkal gyorsabb lesz az egész rendszer. Azonban ahhoz, hogy ez megvalósuljon, a processzornak és a memóriának egyaránt el kell viselnie ezt a terhelést. Processzorokat tekintve egyelőre két fajta képes ezt elviselni, egyik a 350, míg a másik a 400MHz-es Pentium II. A memóriát tekintve igen sokféle variáció léphet fel, hiszen az alaplap a kezdeti híresztelésekkel ellentétben a 100MHz-en kívül támogatja a 66, illetve az e kettő közti "hagyományos" és az e fölötti órajeleket is. Ha 100MHz-en szeretnénk használni a gépet, akkor mindenképpen PC-100 szabványú memóriamodult kell vásárolni. Többek jártak már pórul avval, hogy azt hitték, hogy a 10ns-os, EEPROM-os memória teljesíti ezt a követelményt, ezért is szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy ez nem alkalmas erre a célra! Legjobbak a 7ns-os RAM-ok, mert ezek egészen 143MHz-ig állják a sarat, minden fajta túlmelegedés vagy hibás adatvisszaadás nélkül. Az órajelet a "régi" Jumper-elgetéssel lehet szabályozni, mely a kézikönyvben csak 112MHz-ig van dokumentálva, de kb. fél perc gondolkodással rá lehet jönni a 133MHz-re is – FS0: 2-3; FS1: 1-2; FS2: 1-2. Ebből a szempontból nézve igen „Tuning-Friendly" az alaplap, de fontos dolog, hogy 133-on a PCI eszközök nem az alap 33, hanem 44.3MHz-en mennek, amit lehetséges, hogy egy-kettő nem él túl. Az órajelszorzók szempontjából is igen kellemes az alaplap, hiszen minimálisan kétszerezni, míg maximálisan nyolcszorozni képes, s e két érték között öt tizedes lépcsőkben lehet váltogatni. Sajnos a feszültséget az alaplap automatikusan állítja, így ha a „húzott" proci csak egy kicsit instabil, nem tudunk rajta segíteni. Fontos dolog, hogy az órajelszorzó maximális értéke a processzorban benne van és így az alaplapon hiába rakjuk ezt feljebb, nem fog magasabb órajelen működni. Az alaplaphoz a már megszokott AWARD Bios-t adják, mely most rendelkezik egy új Anti-Boot Virus kapacitással.

Tatcom

AOPEN AX6B

Gondolom most sokan úgy reagáltok az Aopen AX6B-re, mint én annak idején amikor először hallottam meg a nevét. Mi a pokol ez az Aopen? Tény és való, hogy Magyarországon egyelőre keveset hallhattunk róla, sőt mint kiderült világszerte is inkább a munkaállomásokba szállított drága, ám felettébb megbízható termékeiről lett híres. Az alaplapjai ezért nem feltétlen a játékosok gépeibe kerültek, egészen a Slot-1es CPU csatolás bevezetéséig. Itt már kő keményen beszálltak a piaci tömegeknek szánt LX-es alaplapok piacára, méghozzá nem is kis sikerrel. Ezt követte a mostani számban bemutatásra kerülő AX6B, ami már a BX-es családba tartozik, és azzal az elismeréssel dicsekedhet, hogy az Asus és az Abit BX-es alaplapok mellett a legjobb minőségű terméknek tartják a piacon.

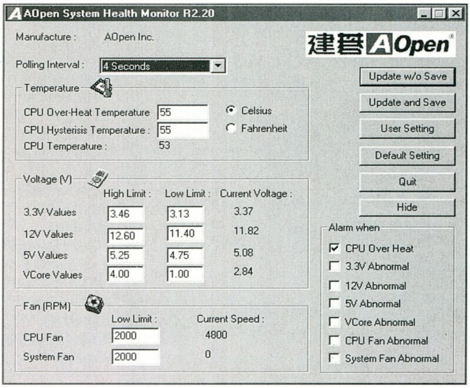
Ezek a lényeges tulajdonságai az alaplapnak, említésre méltó még a mérete, ami az Asushoz szokott felhasználóknak kissé nagynak tűnhet. Éppen ezért egy közepes méretű ATX-es ház ajánlott hozzá, hogy mindenhez szépen hozzá lehessen férni. A beszerelés közben örömmel vettük tudomásul, hogy 4 slotba is pakolhatunk RAM-okat, egészen 1GB-ig. (Azért ennek még az Unreal is csak a töredékét igényli, szerencsére.)

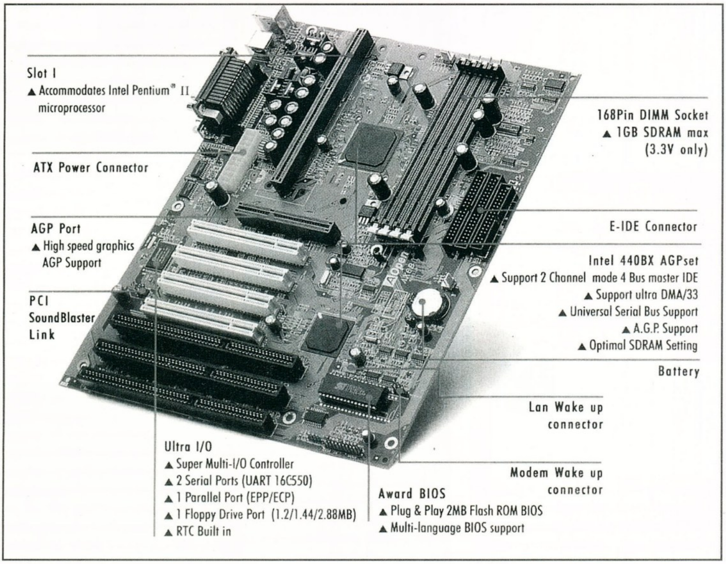
A Board szorzási lehetőségeivel 1.5-szörözéstől felenként lépegetve eljuthatunk a 8 szorozásig, és ezeket a szorzókat variálhatjuk a következő órajelekkel: 66.8, 68.5, 75, 83.3, 100, 103, 112, 133 MHz. Az értékeket BIOS-ból állítgathatjuk, és ha a RAM, illetve a processzor bírja, akár 1000 MHz fölé is hajthatjuk a gépünket. Persze ez most még csak álom, egyelőre csak az 500 MHz-et közelíthetjük meg. Pár szó még az úgynevezett Jumperless" tervezésről.

Aki rendszeresen cserélgeti a gépében a processzorokat és hajlamos rá, hogy nagyobb órajelet követeljen meg a „szerencsétlentől" mint ami hivatalos lenne, az jól ismeri a jumpereket. A dolog nagyjából úgy néz ki, hogy kikapcsolod a gépet, majd derékig belemászol a házadba és ott átállítod a jumpereket a kívánt értékekre. Amennyiben szerencséd van és a processzor és a RAM-ok is bírják, a gép elkezd bootolni. Az egész dolog szörnyen babrás, bár az is igaz, hogy van valami hamisíthatatlan varázsa, nem is feltétlen azért a pár MHz-ért amit esetleg ajándékba kapunk. Ennek a korszaknak vet véget a Jumperless design, az új BX-es alaplapokon. Eddig az ABIT dicsekedhetett ezzel a fejlesztett tulajdonsággal, most viszont az Aopen alaplapon is hasonló lehetőségeket kapunk. Egyszerűen csak be kell lépni a BIOS-ba, és kényelmesen másodpercek alatt ki lehet választani a szükséges bus speedet és a szorzót. Természetesen az sem gond, ha nem bootol a gép, hiszen a következő reset után automatikusan az utoljára működőképes órajelre áll vissza. Ez egy nagy előrelépés, elég mindössze egyszer kipróbálni, hogy az ember beleszeressen.

Egyetlen gondom az AX6B-vel az volt, hogy kártyákat pakolgatva a PCI-os slotokba szépen elfogyott az összes üres. Mondjuk ez annak is

Aopen-Ax6B	
CPU Interface	Slot-1
Chipset	Intel 440BX AGPset
Bus Speeds	66 / 75 / 83 / 100 / 103 / 112 / 133 MHz
BIOS	Award BIOS
Memory Slots	4 168pin DIMM Slots
Voltages Supported	1.5v - 3.5v (Auto Detect)
Clock Multipliers	1.5x - 8.0x
Expansion Slots	1 AGP Slot 4 PCI Slots 3 ISA Slots (1 megosztott / 3 teljes)
From Factor	ATX





köszönhető, hogy nem AGP-s a videókártyám, így aki a Voodoo2, az ethernet, és mondjuk egy MPEG2 kártya mellett szeretne valami mást is (pl. egy PCI-os hangkártyát), akkor mindenképpen be kell ruháznia egy AGP-s grafikai kártyára.

A dobozba csomagolt kézikönyvben az összes újdonságról találunk részletes leírást, illetve a végére még egy FAQ-t is belegyűrtek azoknak, akik érthető nyelven is el szeretnék olvasni pl. mi is az a „Zero Voltage Modem Wake up", vagy esetleg a „Suspend to Hard Drive".

Időközben az Aopen sitejáról sikerült letölteni a System Health Monitor R2.20-ás kis segédprogramot, amit az alaplaphoz még nem tudtak hozzá adni. Ez on line (4 és 120 másodperces intervallumot adhatunk meg neki) méri a processzor hőfokát, a feszültségeket és a CPU Fan és a System Fun fordulatszámát. Erről jut eszembe, hogy van az alaplapon egy plusz fan csatlakozás is, ha esetleg akarunk extra ház hűtést. A programnak megadhatjuk, hogy mekkora hőfoknál és feszültség-ingadozásnál jelezzen a felhasználónak.

Mindent összevéve az AX6B egy nagyon gyors és stabil alaplap (akinek esetleg volt AX6L, az azért ne számoljon látványos változásokkal), számos új és hasznos tulajdonsággal felvértezve. A 100MHz-es kategóriában nálunk feltétlen befutó.

Shoebaron

Tapasztalatok

Az LXes alaplapomhoz képest ami egyébként ASUS típusú volt, az AOpenben sokkal jobban lehet tuningolni a procimat. Az LXben a 333mas PII max 375-ön ketyegett, ebben a BXben akár 412 MHz-en is hajlandó bombabiztosan működni.

Eddig egyetlen probléma adódott, mégpedig nem minden IDEs winchester-rel hajlandó együttműködni az UWSCSI IBM vinyómmal, de ez a probléma valószínűleg egy BIOS upgrade-del meg fog oldódni, de különösebben nem zavar a dolog, mivel az SCSI melett nem is nagyon szeretnék IDEs diszket használni.

Természetesen megtaláljuk a jumpert amivel a 2xes AGP támogatást állíthatjuk be. Tehát mindent összevetve igen jó kis alaplapot kapunk a pénzünkért, ráadásul nem is drágán, mivel 37000 Ft + Áfas áron már hozzá lehet jutni, és nem kell fél év múlva kidobni, mivel igen távoli még az 1000 MHz.

Ja még egy fontos dolog. Nem muszáj lecserélnünk az SDRAM-jainkat 100 MHzes ramokra, csak akkor persze nem valószínű, hogy 83 MHz-nél nagyobb órajelet tudunk használni.

Csumi

Teszt alaplapok:
Atlantis Entertainment
Tel.: 461-0261

Logitech CyberMan 2

A CyberMan 2 tesztje kb. 3 számot csúszott helyproblémák miatt, de mivel megígértük, ezért nem maradtok le róla. Elöljáróban elmondhatom, hogy nem egyszerű darab már ami a kezelését illeti.

A CyberMan 2 méretei igen tekintélyesek, a képek alapján sokkal kisebbre számít az ember. Mondjuk ahová egy A4-es füzet fektetve elfér, oda valószínűleg a CyberMan 2-t is elhelyezhetjük. A kivitelezése már első ránézésre igen profi, abszolút kézbesimuló design jellemzi. A dobozban a driver CD mellett egy Descent 2: Destination Quartzon CD-t is találhatunk, ami bár nem egy mai darab, de kitűnően letesztelhető vele a kontroller. A driver feltelepítése után jöhet a konfigurálás. Elég sok játékhoz találunk alapbeállításokat melyek kipróbált, bejáratott konfigurációk -, persze ezek tetszés szerint megváltoztathatók. Külön kiemelném, hogy a játékok a megfelelő elérési út megadása után a konfigurációs panelből indíthatók. Természetesen a csomaghoz adott Descent volt az első tesztdarab, amit a kontrollerrel kipróbáltam. Némi állítgatás után már ment is a játék. Az első benyomások igen furcsák voltak, mivel nem igazán volt még ilyen csodakontroller a kezemben. A CyberMan 1-gyel ugyan találkoztam régebben, de ez kicsit más. Némi bénázás után már nagyjából arra tudtam menni, amerre szerettem volna. Gondjaim csak az előre-hátra mozgásokkal voltak, valamint a fordulások kicsit lassúra voltak beállítva. Ez utóbbit később korrigáltam, azaz a kezelőprogramban érzékenyebbre állítottam. Nem tudom hogy miért, de kihagyták a CyberMan 1-nél alkalmazott rezgető mechanikát (ezt a force-feedback elődjének is nevezhetjük), ami az egész szerkezetet megrezegtette adott esetben.

A vezérlő használata egyébként nagyon sok gyakorlást igényel. Ne várjuk azt, hogy egyszerűen rátesszük a kezünket és minden oké. A dokumentációban külön ki van emelve, hogy hogyan kell megfogni, melyik ujjunkat hova kell tenni (kilégzés, belégzés)... Először is van nyolc tűzgomb, ami ugyan megszokható, de eleinte még nézegetni fogja az ember, hogy mit nyomkod. A másik a vezérlőkar, ami egészen speckó kivitelezésű. Először is mint egy joystick dönthető. Aztán mint egy egér az asztallap síkjával párhuzamosan jobbra-balra és előre-hátra tolható. Ráadásul ezek mellett az asztal síkjára merőleges tengelyen mint egy potméter tekergethető, és kiemelhető benyomható. Azt hiszem minden lehetséges elmozdulását elmondtam, és nem hagytam ki semmit. Szóval aki ezek alapján azonnal kiismeri magát rajta, annak le a kalappal.

Mihez ajánlható? Hát igazából minden játéktípushoz, kivéve ahova „nagyon" analóg vezérlés kell, mert oda nem biztos hogy megfelelő. A Descent-féle játékokkal (Terracide, Forsaken) és általában a fél-szimulátorokkal nagyon jól használható. Az olyan játékokhoz, mint pl. a Mechwarrior szintén jó, mert egyszerre elég sok funkciót el tud látni. Az egyetlen játékfajta amihez kicsit lassúnak tartom a fordulását, az a Quake és társai. Ha az ember deathmatch-et játszik, akkor még mindig az egér az igazi.

Látszik, hogy sokat törték a fejüket a Logitech fejlesztői a dolgon, de végül egy nagyon kellemes kontrollert sikerült alkotniuk. Akinek alkalma adódik próbálja ki a CyberMan 2-t, mert tényleg nagyon jópofa.

Sakman

ScanDer Kft.
1146 Budapest, Thököly út 59/a
Tel.: 251-2960

HARDWARE-FÓRUM

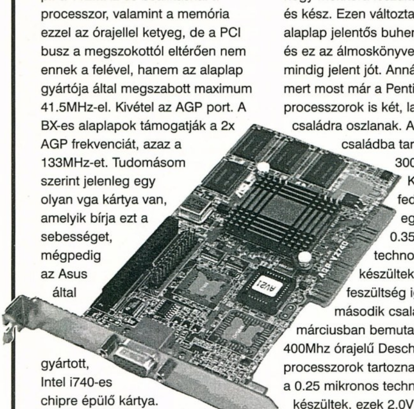
SZERKESZTI: OLD MAN (RÓZSA TAMÁS)

Sziasztok!

Akkor vágjunk bele. Mi újság a tudomány és technika világában? Végre kézbe vehettem az Abit BX6 Pentium II. alaplapot. Talán elég annyi, hogy jelenleg ezt a cikket is fent említett alaplap „segítségével" írogatom. Mielőtt kitérnék a részletekre, megint csak meg szeretnék említeni egy közszájon forgó tévedést. Ilyeneket hall az ember: Ne vedd meg ezt az alaplapot, mert a másik tutira kétszer gyorsabb stb. Nos, ez nem igaz. Már ami a márkás, BX chipsetes Pentium II. alaplapokat illeti. A „leggyorsabb", valamint „leglassabb" márkás, hangsúlyozom, márkás alaplapok közti különbség nem éri el a 3 százalékot. Itt a választást kizárólag az ár, valamint a nyújtott szolgáltatások irányíthatják.

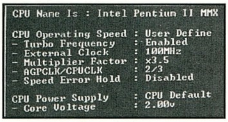
MIBEN KÜLÖNBÖZIK A BX CHIPSET AZ LX-TŐL?

Hát annyiban, hogy míg az LX-es alaplapok maximum 92MHz-ig mentek, addig a BX-esek támogatják - persze nem mind! - a 66, 75, 83, 100, 112, 133MHz-es órajeleket is. De az élet nem ennyire egyszerű. Ezek az órajelek az ún. frontbusz órajelei. Mit jelent ez? Hát azt, hogy pl. a 112MHz-es beállításnál a processzor, valamint a memória ezzel az órajellel ketyeg, de a PCI busz a megszokottól eltérően nem ennek a felével, hanem az alaplap gyártója által megszabott maximum 41.5MHz-el. Kivétel az AGP port. A BX-es alaplapok támogatják a 2x AGP frekvenciát, azaz a 133MHz-et. Tudomásom szerint jelenleg egy olyan vga kártya van, amelyik bírja ezt a sebességet, mégpedig az Asus által gyártott, Intel i740-es chipre épülő kártya.



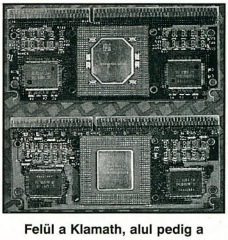
Asus AGP V270, 8Mb SGRAM, 205 MHz RAMDAC

Akkor most bemutatom az Abit BX6-os Pentium II. alaplapot. Nos, szerintem - és még néhány forrás alapján - jelenleg ez a legcoolabb alaplap tuningoláshoz. BX chipset, 1db 2x AGP slot, 4db PCI, 3 db ISA, 4 db SDRAM. És a legfontosabb, a CPU Soft Menü.



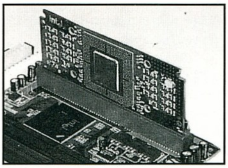
ABIT BX6 Cpu Soft Menü

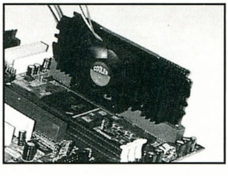
Mint jól látható, valamennyi, a processzort illető opciót a bioszból állíthatunk be. A frekvenciák 66, 75, 85, 100, 112, és 133MHz, a szorzás 5.5-szeresig, az AGP órajel és a CPU órajel viszonya, és a legfontosabb, a processzor core feszültsége. Mint bizonyára mindenki jól emlékszik rá, a Pentium I. Classic és MMX prociknál a tuning egyik feltétele volt a feszültség. Különösen az MMX-eknél volt egyszerű a helyzet, hiszen csak 3.2V-ra kellett állítani a core-feszültséget a kicsit bizonytalankodó tuningolt processzor esetén. Nos, a Pentium II-nél ennél sokkal bonyolultabb a helyzet. Itt ugyanis a processzor közli az alaplap feszültségszabályozó áramkörével, hogy mekkora feszültséget szeretne, és kész. Ezen változtatni csak az alaplap jelentős buherálásával lehet, és ez az álmoskönyvek szerint nem mindig jelent jót. Annál is inkább, mert most már a Pentium II. processzorok is két, lassan három családra oszlanak. Az első családba tartoznak a 233 - 300MHz órajelű Klamath fedőnevű egyedek, melyek 0.35 mikronos technológiával készültek, és core feszültség igényük 3.2V. A második családba az idén márciusban bemutatott, 333 - 400Mhz órajelű Deschutes processzorok tartoznak, melyek már a 0.25 mikronos technológiával készültek, ezek 2.0V core feszültséggel mennek.



Felül a Klamath, alul pedig a Deschutes processzor

A harmadik család pedig most kel ki a tojásból, ez lesz a Celeron. Külső cache nincsen, 266MHz-es órajellel indul, 0.25 mikronos technológia, és éppen a külső cache hiánya miatt brutálisan tuningolható. Az eddig tesztelt példányok minden darabja megy 400MHz-en. Ez azért nem piskóta. A külső cache hiánya lelassítja a memóriaelérést, viszont a 100MHz-es front-busz használata ezt valamelyest kompenzálja. De a processzor és kooprocesszor teljesítmény döbbenetes. Van viszont egy kis bökkenő. Tudniillik az Intel úgy döntött, hogy processzorait csak a névleges órajellel engedi hajtani, ezért minden processzorban van egy azonosító rendszer. Ez azt jelenti, hogy a processzor közli az alaplappal, milyen névleges órajelre tervezték.





Ez a Celeron processzor, meztelenül, és hűtéssel.

Ez a Klamath, illetve a Celeron esetében 66MHz, a Deschutes esetében pedig 100Mhz. Ezeknek az órajeleknek a szorzásával jön ki a proci működési frekvenciája. Szóval, ott tartottunk, hogy a proci közli az alaplappal, hogy mire tervezték. Na, mostan kétféle alaplap van. Van olyan, amelyik ezt tudomásul veszi, és egy centit se lehet a 66, illetve 100Mhz fölé menni. És van egy másik fajta, amelyiket ez nem érdekel, olyan órajellel hajtod a procidat, amilyennel csak akarod. Az AbitBX6 az utóbbiak közé tartozik. A hivatalosan csak 3.5x66MHz-en járatható Pentium II. 233 vidáman megy 3.5x100MHz-en. Elterjedtek olyan rémhírek is, hogy a Celeron csak az olcsóbb, EX chipsetes alaplapokban működik. Ez sem igaz, mert kiválóan megy a BX-esekben is. És mivel a hivatalos működési frekvenciája 4x66MHz, érdekes lenne megnézni megemelt core feszültséggel mondjuk 4x112MHz-en is. Erre is sor fog kerülni.

Nos, az Abit BX6 bioszból engedi állítani a core feszültséget, a Klamath sorozatnak 2.8 - 3.2V-ig, a Deschutes, illetve Celeron sorozatnak pedig 2.0V - 2.3V-ig. Ez nagy segítséget jelenthet a tuningolásnál, talán mondanom sem kell. Akadnak olyan Pentium II-233-asok, melyek gond nélkül mennek 350MHz-en. Az alaplapon 4 db SDRAM foglalat található. Ez még nem lenne baj. A baj akkor kezdődik, mikor a front-busz frekvenciája 112 - 133MHz lesz. Itt - miután a ramok nincsenek egyforma fizikai távolságban a processzortól, illetve a memóriakontrollertől, időzítési hibák léphetnek fel. Ennek kiküszöbölésére az alaplapra építettek 6 db Texas Instruments memória- buffert, melyek a bekövetkezhető hibákat kiküszöbölik. Természetesen rendelkezik minden egyéb, napjainkban elengedhetetlen szolgáltatással, UDMA-33, környezeti hőmérséklet figyelése, egyéb csiri-birik. Ebben az alaplapban láttam felvillanni egy 531Mhz-es bejelentkező képernyőt is...sajnos, boot nem lett belőle, egy PII-400Mhz-es processzort próbálgattunk H.L. barátom gépében. Felmerülhet a kérdés, mi történik akkor, ha bioszból beállítok egy 233-as procinak mondjuk 450MHz-et. Akkor a gép soha többé nem indul el, nézegethetjük a fekete képernyőt. De pánikba esni nem kell, ebben az esetben power off, az insert billentyűt lenyomva tartani, a gépet ismét bekapcsolni, és csodák csodája, a biosz visszaállt az alapbeállításokra. Aki dugogatott már óraszám jumpereket, szedte le és rakta vissza percenként a számítógépház tetejét, az igazán értékelni tudja ezeket az előnyöket.

MÁS

Most pedig beszéljünk a PC-100 típusú ESDRAM sorozatról.

Mint ahogy azt már korábban írtam, a 100MHz, illetve e feletti front-busz különlegesen megbízható, egységes szabvány szerint készült ramok gyártását tette szükségessé. Az Intel dolgozta ki a szabványt, és ehhez villamgyorsan igen sok cég csatlakozott, hiszen ez is nagy szelet a számítástechnika tortájából. Itt már majdnem mindegy, hogy 10 avagy 7 nanosecundumos-e a ram, itt a CAS, azaz a Column Address Strobe értéke a fontos. Ez az érték adja meg, hogy milyen gyorsan fordulhat a processzor a ramhoz írás-olvasás céljából. Ez persze nagyon leegyszerűsített magyarázat. Miután ram fronton az eddiginél is nagyobb káosz uralkodik, ide biggyesztek egy táblázatot a különféle chip-gyártók termékeiről. Ezzel leellenőrizhető, hogy valóban PC-100 szabványú ramot akarnak-e eladni nekünk. És még egy nagyon fontos dolog. A PC-100 szabványú ramok nem minden Pentium I. alaplapban mennek, sőt, a többségükben nem mennek. Ezeket kizárólag a Pentium II. Alaplapokhoz fejlesztették ki.

Lásd a táblázatot!

Ram vásárlása esetén nem árt a jó szem, de esetleg egy nagyító is megteszi. Az általam tesztelt, LG chipsetes ramok bőven túlteljesítették a szabványt, a 32, 64, és 128Mb-os modulok gond nélkül működtek 112MHz-en is. Ez mindenesetre nagyon biztató, mert ugye a PC-100 szabványú ramok ára növekszik a működési frekvencia függvényében. Miután ezek a ramok kivétel nélkül EPROM-ban tárolják jellemző adataikat, az alaplap bioszában állítási lehetőség szinte nincs is. Magyarul, nem lehet elkonfigurálni a biosz beállításokat. És éppen ebből adódóan - ahogy fentebb említettem már - mindössze néhány százalék sebességkülönbség mérhető az egyes márkás alaplapok között.

MÁS

Most pedig egy kellemetlenebb újdonság következik. Talán emlékeztek még, úgy egy-másfél évvel ezelőtt nagy divat volt a Pentium processzorok hamisítása. Kiválogatták a magasabb órajelen megbízhatóan működő példányokat, és megfelelő technológia segítségével átszitázták őket. Voltak jobb, és voltak rosszabb hamisítványok. Semmilyen tesztprogram nem tudta kimutatni arról a szerencsétlen prociról, hogy ez most valódi 133-as vagy pedig egy 90-es, átszitázva. Nos, ez a sors utolérte a Pentium II. sorozat Klamath családját is. Ügyes kezű, tehetséges emberek kiválogatták a 233-266-osok közül a stabilan 300MHz-en stabilan működőket, többé-kevesbé megfelelő módon eltávolították a műanyag ház feliratait, és vidáman árulták - még dobozolt formában is - jóval drágábban. De becsúszott egy kis bibi. Tudniillik az, hogy a 300MHz-es Klamathok rendelkeznek egy úgynevezett ECC - Error Correction Control - opcióval. Ennek a lényege az, hogy megfelelő ram használata esetén a hibás memóriatartalom ismét lekérdezésre kerül. Ez ismét csak egy nagyon egyszerű megfogalmazás, de itt most nem ez a lényeg. A lényeg ugyanis az, hogy van olyan tesztprogram, amelyik megmondja, tartalmaz-e a processzor ECC támogatást. Ha igen, akkor tuti valódi, ha pedig nem, akkor tuti hamis. Igen ám, de hogy az élet ne legyen annyira egyszerű, forgalomba kerültek olyan 266-osok is, melyek szintén tartalmazták az ECC támogatást. Na, most legyen az ember okos. Mindenesetre a mellékelt CD lemezre feltesszük a tesztprogramot. Aki többet szeretne tudni a különböző Intel processzorok típusjelzéséről, az Interneten a http://developer.intel.com-on megtalálja. Ezt azért mondom, mert a Pentium II. prociknak is van azonosítója, mondjuk pl. SLQ42. Ezt most találtam ki, de ha az ismertetett net címen megnézed a procid azonosítójelét, és vagy nem találod, vagy egészen más órajelű procikhoz tartozik, akkor biztosan hasbaakasztottak egy hamisított darabbal.

Az azonosítójel a proci tetejére szitázva található.

GYÁRTÓ	MODUL	CHIP FELIRATA
FUJITSU		MB81F16822B102FNES9745-M06
HYUNDAI		HY57V168010C TC-10S9801TA
LG		GM72V16821DT-7K9809
MITSUBISHI		M5M4V16S30DTP-8811
NEC	16M-2Mx8	D4516821AG5-A10-7JF 9743BY018
SAMSUNG		KM48S2020CT-GL ES807
SIEMENS		HYB39S16800AT-8C9736
TI		TMX626812BDGE5M82A1TOP
TOSHIBA		G52805 9644MBDTC59S1608AFT-10
FUJITSU		81F64842B-103FN9750 K01R1
HITACHI		HM5264805TT-B609748
HYUNDAI		HY57V65800ALTC-10P9749TA K0021E
LG		GM72V66841CT-7J9748
MITSUBISHI	64M-8Mx8	M5M4V64S30ATP-8806
NEC		D4564841G5-A10-9JF9812
SAMSUNG		KM48S8030BT-GH 801
SIEMENS		39S64800AT 9812
TI		TMX664814A81A7ET
TOSHIBA		A56877 9750KBDTC59S6408BFT-80
FUJITSU		81F641642B-103FN9805 MOD
HITACHI		HM5264165TT-B609751
HYUNDAI		HY57V651620ATC-10P 9803
LG		GM72V661641CT-7J9806
MITSUBISHI	64M-4Mx16	M5M4V64S40ATP-8810
NEC		D4564163G5-A10-9JF9803E9001
SAMSUNG		KM416S4030BT-G10FS 807
TOSHIBA		TC59S6416BFT-809806

MÁS

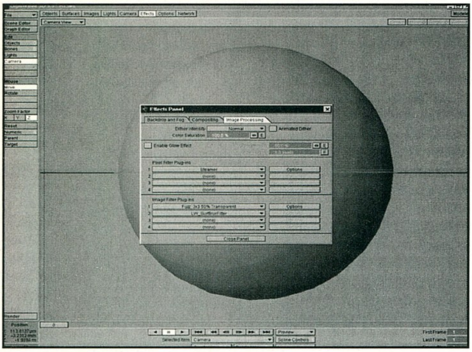
Napjainkban a legtöbb használatban lévő winchester IDE felületen dolgozik. Egy IDE winchester installálása sokkal egyszerűbb, mint egy SCSI-é, így a felhasználók maguk kénytelenek megküzdeni az esetleg felmerülő problémákkal. A vincsin tárolt adatok az alaplapon található chipset által válnak hozzáférhetővé. Mindenki hallott már a PIO, valamint a Master módokról. Tisztáznunk kellene, mit is jelentenek ezek. A PIO - Programmed Input Output - mód azt jelenti, hogy mikor a rendszernek szüksége van a vincsin tárolt adatokra, tehát írni vagy olvasni kell valamit, akkor a processzor az alaplapi chipseten keresztül input-output parancsot küld a vincsinek, és aztán a kiolvasott, szükséges adatokat a rendszermemóriában tárolja. Most nézzük a Master módot. A Master mód működhet PIO, illetve DMA támogatással, a PIO mód ugyanaz, mint fenti esetben, de a processzort már nem terheli az adatátvitel, az alaplapi chipset mindent elintéz, írja-olvassa az adatokat a memóriából a vincsire. Ez már jobb dolog, de még mindig lassúcska. Az igazi a DMA - Direct Memory Access - mód, mikor az alaplapi chipset megszakítási parancsok nélkül, közvetlenül ír és olvas a vincsiről a memóriába. Bár elvileg a PIO4 mód és a DMA2 mód azonos átviteli sebességet mutat, az adatforgalom, illetve az adatok elérése mégis sokkal gyorsabb, hiszen a drága processzoridőt nem foglalja el az input-output parancsok küldözgetése. Az igazi azonban az UltraDMA 33, amelyet ma már csaknem minden alaplap támogat. Ennek átviteli sebessége elvben 33Mb másodpercenként, míg az előző két esetben a maximum 16Mb volt. Persze az UltraDMA kihasználásához ezt az üzemmódot támogató winchester szükséges. Lehetnek azonban problémák, különösen régebbi vincsik használatánál. Mint tudjuk, az alaplapok maximum 4 db vincsi, illetve IDE felületű eszköz kezelését teszik lehetővé. Tanácsos a dolgot úgy szervezni, hogy az elsődleges felületen - primary IDE - legyen az új, gyors vincsi meg a CD-rom, és a második - secondary IDE - felületen helyezkedjen el a régebbi vincsi, és sose engedjük az automata beállítást, hanem inkább kezdjük kézzel, a PIO 0-tól állítgatni.

Kellemes nyaralást és még kellemesebb szülőbosszantást kívánok.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver/

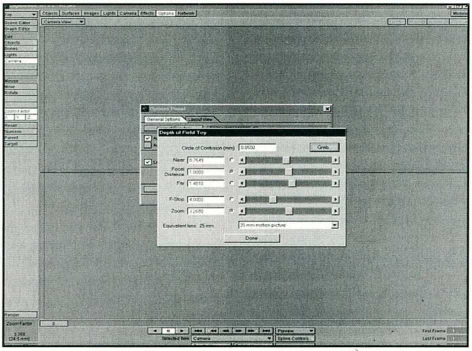
LightWave

A LIGHTWAVE-RŐL IS, MEG NEM IS



Az ehavi rovat két különböző részből fog állni. Az első szakasz a LightWave néhány további pluginjeiről fog szólni, a második pedig - meseszerű fordulattal - a LightWave-ről is, meg nem is.

Az eddig vizsgált layout-plugineket használat szempontjából az egyszerűbbek közé lehet sorolni. Az aktiválásukat követő első képen már látható volt - a nem minden esetben kedvező - hatásuk. Legfeljebb a paraméterekkel kellett egy kicsit eljátszani. Néhány plug-innél viszont hiába próbálkozunk a legszélsőségesebb értékekkel, semmi hatásuk nincs, mintha valami hiányozna. Az ilyen esetekben többnyire egy másik plug-int is be kell kapcsolnunk, illetve használnunk. Így működik a SurfaceBlurFilter nevű imagefilter is. Mindenekelőtt nézzük, mire és miért kell használni a LightWave-ben blurt. Amennyiben egy kész képen akarunk valamit elhomályosítani, azt rugalmasabban tehetjük meg egy képfeldolgozó programmal. Egy animáció esetén már érthetőbb a blur-filterek használata, viszont ha figyelembe vesszük, hogy a LW mindkét blur-típust (mélységélesség és bemozdulás) támogatja, akkor ismét megkérdőjeleződik a filterek használata. Mégis van egy el nem hanyagolható tényező, amely mellettük szól. A LightWave az elmosódás látványát mindkét esetben hasonlóképpen állítja elő: Az antialiasnál beállított fokozat szerint többször, kis eltérésekkel számolja le a képet, majd ezeket egymásra másolja. Szerencsés esetben a gyorsan mozgó (vagy fókuszon kívüli) tárgy homályos lesz. Ha nincs szerencsénk, azaz a tárgy valóban gyorsan mozog, akkor még animációban is látni fogjuk a tárgyakat egymást követően.



Sokszor a Dithered Motion Blur sem segít, viszont arra is ritkán van idő, hogy 9-szer ill. 17-szer rendereljünk le egy képet. A fentieket átgondolva sokszor már nem kényszer a valós megoldás feladása, mert azontúl, hogy ez egy gyorsabb megoldás, esetenként még az eredmény is szebb.

Visszatérve a SurfaceBlurFilterre, a használata két lépésben történik. Először válasszuk ki az elhomályosításra szánt objecthez tartozó felületeket, és válasszuk ki mindegyiknél a fennt említett plug-in itteni megfelelőjét. Paraméterek itt nincsenek, mert ez tulajdonképpen egykapcsoló, amellyel azt jelezzük, hogy ezekre a felületekre legyen érvényesa blur.

A plug-in másik felét az Effects panel Image Filterjei között található meg. Az Optionsra kattintva megjelenő paraméterek, gondolom, nem rejtenek különösebb meglepetéseket, így nem is szorulnak magyarázatra. (A FuzzFilter az előzővel teljesen megegyező módon használható.)

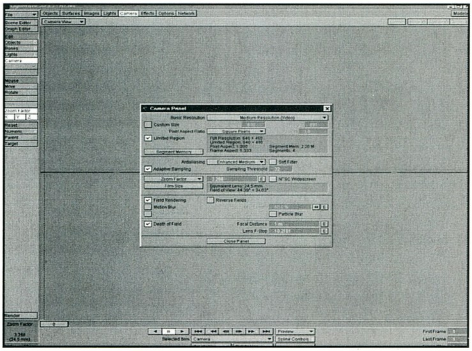
A figyelmesebbeknek feltűnhetett, hogy van egy másik BlurFilter is, mely annyiban hasonlít az előzőre, hogy egymagában ez sem hajlandó működni. Most nincs szükségünk újabb plug-inekre, csak ki kell választani a Masknál aSpecial Surface-t. Ha most visszamegyünk a Surface panelbe és rákattintunk a Special Buffers gombra, akkor a szokásos „There is no active image filterplug-ins." felirat helyett, egy ablakot kapunk, amibe a BlurFilter felirat utáni inputmezőben 256 féle értéket adhatunk meg, s így hasonló hatást érhetünk el, mint a másik plug-in párossal.

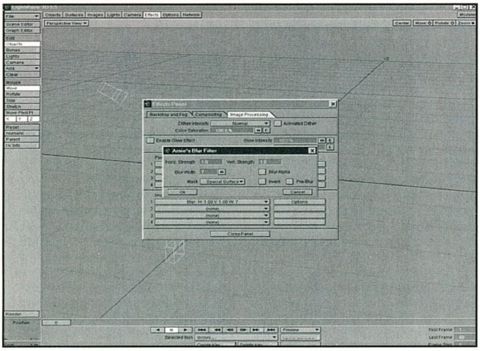
Ezek a filterek sokszor valóban hasznosak, és rengeteg időt nyerhetünk a használatukkal, de nem mindig tudják kiváltani a LightWave kínálta megoldást. Ezzel szembesülünk az olyan, több tárgyat - és még többfelületet - tartalamazó képeknél, ahol a mélységélességet nem tudjuk egyegyszerű blurrel helyettesíteni. A fókusztávolságot még viszonylag könnyen kimérhetjük, illetve kiszámolhatjuk, de az élesen látott terület kamerától mért elejét és végét nem tudjuk közvetlenül szabályozni. A Zoom mértéke és a F-Stop ezt meghatározza, de leginkább csak tapasztalatunk szerint állíthatjuk az értéküket, mert a pontos számításhoz a LW semmilyen segítséget nem nyújt. Ez a hiányosság inspirálhatta a Depth of Field Toy nevű játékszer készítőjét. A (generic) plug-in egy speciális számológép, amely a fent említett értékekkel dolgozik, használatával könnyedén megkapjuk a leggyakrabban hiányzó értéket, a Lens F-Stop-ot.

Az összekapcsolódó plug-inek világából elkalandoztam a blur és társaik irányába, de legalább meg tudtam említeni néhány hasznos apróságot. Ilyen összetartozó pluginekből természetesen még több is akad, elég csak a Steamert említeni. Az összes kapcsolat feltérképezése és részletes ismertetése meghaladná a két oldalamat, de meg akarom hagyni a felfedezés örömének lehetőségét is mindenki számára.

Vége az első résznek, következik a bevezetőben említett második - LightWave is, meg nem is - rész.

Az utóbbi időben kezdtem úgy érezni, hogy amit a LightWave-ről ilyen formában le lehet írni, azt már le is írtam. Az 5.5-ös verzió megjelenése sejttette, hogy hamarosan követni fogja a hatos, és a NewTek szokása szerint ez ismét érdekes és hasznos újításokat fog tartalmazni. Nemrégiben többen is a





tartalmazni. Nemrégiben többen is a 6.0 közeli megjelenését emlegették, de a várakozás hiábavaló volt. A LightWave végét - úgy tűnik - mégsem a fejlesztés teljes hiánya vagy a konkurencia fogja előidézni, hanem az a program, amiről még az LW5.5 megjelenése előtt hallani lehetett.

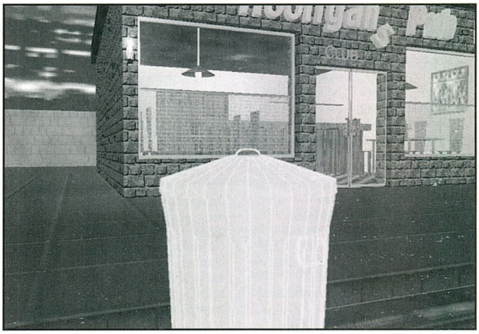
A progi a szintén jól hangzó Inspire 3D névre hallgat, s a LightWave-vel való összehasonlításból biztosan győztesen fog kikerülni, hiszen ez tulajdonképpen egy - vagy ez az - újabb LW verzió.

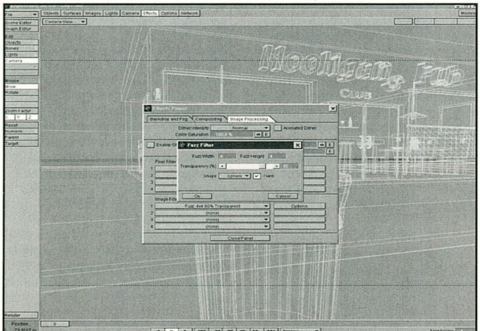
Az első szembetűnő különbség a LW és az Inspire ismertetői között a nyomdai munka irányába tapasztalható hangsúlyeltolódásban rejlik. Többször is megemlítik az ezen a területen ismert programok (Photoshop, QuarkXpress, Illustrator) a nevét. A Photoshop esetében ez egyrészt a file-formátum támogatását jelenti, aminek segítségével rengeteg időt takaríthatunk meg, mert közvetlenül használhatjuk a layeres képet. A másik - és talán izgalmasabb - Photoshop-kapcsolat a festőprogram közkedvelt plug-injeinek használata a Inspire 3D-ben. Ez egy várható, már-már szükséges lépés volt, hiszen ezzel a lehetőséggel egyre több programban találkozhatunk, még olyan platformon is, amelyre maga a Photoshop nem készült el. Az már egy más kérdés, hogy a tipikus 2D effekteket milyen megkötésekkel, illetve milyen rugalmassággal tudják illeszteni egy 3D-s programhoz.

A másik Adobe termék - az Illustrator - formátumának támogatásával lehetőség nyílik logok, vektoros grafikák, eps-ek 3D-s modellé való konvertálására. Ezt korábban is megtehettük egy plug-in segítségével, de reménykedjünk, hogy ez most valamivel többet fog jelenteni.

A számomra legfontosabb témakör, a modellezés sajnos elkeserítően kevés újdonsággal szolgált. A címszavakat olvasva úgy éreztem, nem mindig értem meg a NewTeket félszavakból. Nem egyértelmű, hogy a háttérképek körülrajzolása helyett választhatok-e majd automatikus kivágást, mint ahogyan az sem, hogy a 4 rétegű objectek miben jelentenek előrelépést, ha ez egyáltalán fejlődésnek nevezhető. Egy fél mondatban találkozhatunk automatikus lekerekítéssel, ami egy régóta várt funkció, de félő, hogy ez is csak egy már létező lehetőség (polygon/Subdiv/Smooth/Max...) megtévesztő megfogalmazása.

A hátramaradt témakörök





(Layout, Rendering) csak azoknak jelentenek újdonságot, akik még nem találkoztak a LightWave-vel, pedig éppen ez az a terület, ahol van pótolni való. A konkurens programok többsége már integrálva tartalmazza a Volumetric Light néven ismert fényeffektet, s ha nem is szebben, de egyik-másik program jóval gyorsabban számolja. Amikor bizonyossá vált, hogy az új program nem csak kósza hír, hanem valóban egy új köntösbe bújtatott LightWave, akkor nagy lendülettel kezdtem falni a sorokat. A végére érve úgy látom, hasonló a helyzet, mint korábban az Imagine-nel. A program elérte a felépítéséből adódó korlátokat, és az utóbbi időben csak a verzió számát fejlesztik, lényegi változtatás nem történik csak foltozgatás. A LightWave esetében úgy tűnik, most érkeztek el egy olyan szinthez, amit vagy sikerül magasan átugrani, vagy leverik a lécet, és a "futottak még" kategóriájába sorolják.

Remélem, tévedek, és erre a kevés információra rácáfol az újprogram, az Inspire 3D.

GABRIEL

Nézzük csak. Két perc múlva indul a nyomdába az újság, van ötezer megválaszolatlan ímélem a vinyón, ellenben nincs még levrov, tehát akkor ez most egy levrov lesz. Tudom, hogy eléggé merész kijelentés ez így mindjárt a második mondatban, hiszen végülis még bármit írhatnék, de ez most mindegy, nomeg igazából semmi más írnivalóm nincs mint a levrov. Véletlenül még valamiféle kedvem és indíttatásom is van hozzá (ez ritka), mégpedig olyan okból kifolyólag, hogy a törd. már napok óta a levrov miatt nyúz (ez nem ritka), és nem szeretném ha neki ez örömet okozna. Meg amúgy is, egy hangulatos nyári estén egy irtózatos módon bezabált grillcsirke után mi a búbánatos frászt lehetne mást csinálni, mint levrovot írni. Hát nem is tudom.

KEZDÉSKÉNT...

Csak azt szeretném mondani, hogy egyszerűen kifogástalanok vagytok!! Egyszerűen tökéletes! Minden de tényleg a humorotokon kívül tényleg minden, mert a humorotok az egyszerűen fergeteges!!!! Nincs jobb nálatok csak így tovább!!!!!!!!

(Hajdú Géza)

Naszóval, csak úgy miheztartás végett mindjárt az elején leszögezem, ennél negatívabb hangvételű levélre ma nem válaszolok... Ha esetleg mégis, azért van mert csak. Amúgy a fent leírtakkal teljes mértékben egyetértek. *(Nem is rád vonatkozik! - a törd.)*

FOLYTATÁSKÉNT

Szasz, Brazil! Rövid és tömör leszek, mert azt úgy is nagyon bírod. **(Pontosan. Brazil)** Jól kiosztok néhány rulezt: 1 rulez a PC GURU-nak, mert tök jó! :-) 1 rulez nekem, mert olvasom! :-)) Még egy rulez nekem, mert előfizettem rá! :-))) 2:1 ide. Én nyertem!!! ;-))))))))))))))

Üdv, Trx

És még egy rulez nekem mert csak. Sőt, ma jó napom van, minden Guru olvasónak kiosztok egy rulezt, mert túlképpen megérdemlitek. Ugyanis aki ilyen klassz újságot olvas mint a Guru, annak kijár a rulez díj. Marha jók vagyunk, fantasztikus módon intelligensek és minden ilyesféle hasonló dolog, stb, stb, stb. Amúgy tömegszuggesszió rulez. Ellenben most álljunk meg egy pillanatra, sőt forduljunk egy picit komolyra.

Nem tudom ki mennyire szereti a fenti típusú leveleket és a rá adott megaintelligens válaszokat, én nem nagyon, de néha azért kell. Ellenben most nem ezért vannak itt ezek (az amúgy tényleg valós) levelek, hanem azért, hogy ennek kapcsán megjegyezzem, nem vagyunk angyalok. Valóban időnként elszállunk magunktól, valóban szeretjük, ha jól kifényeznek bennünket és valóban minden szerénység nélkül nagyon jólesik, ha minden más hasonló újságnál többre értékeltek bennünket. Azonban mi ezért egyetlenegy dolgot teszünk, nevezetesen azt, hogy a tőlünk telhető legjobb (levrovra természetesen nem vonatkozik) újságot próbáljuk meg nektek elkészíteni. Mi nem próbálunk meg senkit sem befeketíteni, nem küldünk senkire adóellenőrzést és nem híresztseljük senkiről, hogy a tévében kalózszoftverekről készít kalózműsort. És főképpen nem tennénk ilyet nemzetközi színtéren, hogy ha lehet még egy kicsit több szart dobáljunk az amúgy sem túl fényes hazai szoftverhelyzet megítélésére, rontva ezzel az ország hírnevét csak azért, hogy minket tartsanak kis hazánkban az egyedüli grál-lovagoknak. De most inkább nem folytatom tovább, aki tudja miről beszélek az ennyiből már úgyis magára ismert és talán kicsit elgondolkozik azon miért is jó ilyennek lenni. Szóval most már tudjátok. Téma lezárva. Uff, én beszéltem.

GÉPBŐVÍTÉSRŐL (IS)

Hi Brazil! Hoka vagyok, már több mint két éve szakadatlanul veszem a gurut. Mikor megjött az első CD-s egy kicsit meginogtam, hogy most mi lesz, ugyanis a tesóm mindenáron ***-et akart venni, de én nem engedtem neki. Ez az új számotok már őt is meggyőzte.

Nem tudom pontosan melyik számra gondolsz, ami olyan nagyon meggyőző volt, és az indokot is csak elképzelni tudom. Talán a 116 oldalassá válás vagy a bugyiszínű CD ragadhatta meg a fantáziátokat, esetleg a cikkek, bár ez utóbbi valószínűtlen. Esetleg a levrovunk azzal a rajzzal, na azon nem csodálkozok, ha azután nem akartok semmi mást...

Igaz közte is volt egy pár, de azok nem nagy port kavartak. Egyenesen csúcs ez az újság. Épp bővíteni akarunk egy PII SLI-re és Bird megadja a választ. Mocsy-nak is igaza van, de nem mindenki 200-ról bővít fel PII-re. Aki pl.: 166 voodoo nélkülről indul, annak nem éri meg, hogy először egy voodoo 1-et majd egy PII-t és egy voodoo 2-t vegyen, addig meg amíg várnia kéne nem menne el neki semmi. Egyébként ti vagytok a legjobbak. Pedig az ***-ot is rendszeresen veszem. Az újság cool és annak ellenére, hogy mindennap fönn lógok a neten mindig tudtok valami újat adni.

(Aradi Mihály alias Hoka)

Ok, az újság külságáról már beszéltünk, kicsit érdekesebb téma a gépbővítés, illetve az erről szóló vélemények. A legutóbb megjelent két eszmefuttatás (Aha! Rájöttem melyik számról beszéltél ami meggyőző volt. Ma különösen gyorsan kapcsol az agyam) igazából jól tükrözi a két tábor álláspontját. Leginkább azért volt jó mindkettő, mert mindenki jól meggyőzhette magát a saját igazáról, aki bővíteni akar az meggyőzte magát Bird cikke alapján, aki meg nem, az meg a Mocsy véleményét tarthatta tökéletesnek. Szuper. Pedig a dolog ennél lényegesen egyszerűbb. Szerintem mindenféle új bővítést meg processzort vagy akármit annak kell belepaszírozni a gépébe, akinek már végképp nem, vagy csak döcögősen mennek azok a programok amik nélkül nem bír létezni, illetőleg természetesen annak aki nem tud mit kezdeni a felesleges pénzével. Igazából ez utóbbi, nevezetesen a pénz szokta behatárolni az ember gépbővítési kedvét, ezen talán kár is vitázni. Amúgy meg persze mindenki azt csinál amit akar, csak néha azért gondolkodjatok el azon, érdemes-e némi framerate növekedésért súlyos ezreket elkölteni. Na, mégis hagyjuk inkább a témát, végül is mindenki helyzete és lehetősége más és más, úgysem tudok egy levrovban mindenre válaszolni ezzel kapcsolatban. Esetleg majd írunk egy olyan cikket a tétovázók kisegítésére, hogy adott konfiguráció esetén mit célszerű bővíteni, ha az ember játékra vagy munkára akarja használni a gépét.

CD GOND

Hello PCGURU:\BRAZIL! Van egy dolog itt a lappal né! Hű előfizetőtök lévén úgy döntöttem annak idején, hogy kipróbáljuk azt a CD mellékletet 1 negyedévre, azt majd meglássuk. A Pc Gurun kívül nem járatok másik CD-s lapot és nem is nagyon fogok (pízhiány). Persze szeretném a legjobb havi anyagot kapni a CD-tek által. DE! Jelen van a CD GURU is, amire szintén a jobb cuccok mennek fel, ti meg azt írtátok nem rakjátok fel uazt a 2 CD-re. Ábránd: Vonnnyátok már össze azt a két CD-t és csináljatok egy igazán jót, különben kénytelen leszek elpártolni tőletek! A probléma szerintem közérdekű -> bele a levrovba!!! Sört nem küldök, Brazilné biztos nem díjazná. (vagy ő is piás?) **(Nincs is rá lehetősége. Neki sosem jut. Brazil) *(A Brazil az enyémet is mindig megissza! - a törd.)*** Üdv: MUe. Ui.:Azé fel a fejjel, a lap igazán korrekt, ja és Action Supercross a legjobb játék! (magyarok rulez!)

Most aztán jól bejöttem itt a csőbe, megmondom igazán nem is tudok mit válaszolni. De ez persze nem baj, itt van nekem az én egyetlen és szeretett tördelőszerkesztőm, aki majd jól rávilágít a PC meg a CD Guru külön létének okára... *(Most az egyszer tévedsz, itt a cenzúra. - a törd.)* Egy okot azért én is azonnal meg tudok említeni, mégpedig azt, hogy amíg dühöngő tömegek tombolnak az utcákon amiért még mindig nem jelent meg a CD Guru, addig nem egészen tűnik valószínűnek, hogy megszűnne. Tehát egyszerűen csak arról van szó, hogy van rá igény. Amúgy a PC Guru CD-je elsősorban inkább magazin jellegűnek készül, számos cikk és rovat található rajta ami a másik kiadványon nincs, az viszont tény, hogy meglehetősen hasonlít a kettő egymásra, de hát ez a CD-k jellegéből adódik. *(Felépítése valóban ugyanaz, de a tartalma nem egyezik meg. - a törd.)* Egy szó mint száz, amíg mindkettőre van igény, addig mindkettő lesz. Komolyan sajnálom, hogy a PC Guru CD-je neked nem tetszik, bár esetleg megírhattad volna, hogy miért nem tetszik és akkor lehet rajta javítani.

HELYREIGAZÍTÁS

Szia Brazil! Nemrég olvastam a júniusi számot, és hát úgy tűnik, nem nagyon ismered a saját újságodat!

Van itt egy kis félreértés. A Guru nem az én újságom. Amúgy valóban nem ismerem.

Az Ubik programról van szó, megkérdezték tőled levélben miért csak 78 %... ebben a számban van benne a helyesbítés, miszerint 91% a valós adat... namármost te elvileg megkérdezted a cikkírót, hogy hány %...szóval ezt bizony te nem tetted meg... Amúgy nagyon jó az újság, a levelezést is imádom, de azért ilyet nem kéne...

(WerWolf, aki Djurec Imre)

Most megbuktam, mint Rottenbiller. Hamut szórok a fejemre és megtépem a ruhámat, remélem ez elég lesz vezeklésnek és a sörömből azért már nem kérsz. *(Az szerintem nem elég, inkább kapjon forró sört, és a levrov is 6 oldalas legyen! - a törd.)* Szóval tény, még csak meg sem fordult a fejemben, hogy rákérdezzek miért annyi az annyi, ám volt egy zseniálisnak tűnő megsejtésem, ami a jelen esetben nem igazán jött be. Azért gondoltam, hogy ez lehet a helyzet, mert volt már ilyen értékelésre példa nem is egyszer. Eszembe nem jutott feltételezni, hogy a törd. csinált slendrián munkát és valami hülye számot írt az értékeléshez. Tessék, egyszer próbálom beszuggerálni magamnak, hogy a törd. mégiscsak ügyes, és akkor ez van...

LEVLISTA

Hello Levrov-Team! **(Puszi. De most sajnos egyedül húzom az igát. Brazil)** Az újságotok ilyen-olyan stb. meg nagyon izé.. és rettentően...de tényleg annyira...etc. Ez persze csak egy vélemény, és én nem szeretném, ha azt hinnétek, de komolyan, nem azért, hogy, hanem csak úgy meg különben is teljesen.

Pedig ezek után azt kell hinnünk, hogy mégis. Mellesleg nem gondoltál még rá, hogy egy icipicikét csiszolni kéne a gondolataid közlésén? És tudhatnád már jól, hogy nem kell itten szégyenkezni, nyugodtan szembedícsérhetsz itt minket (pl.: a levrov iszonyú kúl, Brazil a király, stb), senki nem fog megsértődni. Nem hitted volna, mi?

Sz'al lenne egy javaslatom: Azoknak az emberkéknek (mit emberkék - júzerek) akik havonta megveszik az újságot (vagy kölcsönkérik), csinálhatnátok egy levelezési listát. A lista fontosabb témáiról, tanácsairól stb. pedig igazán beszámolhatnátok egy fél oldalon a GURU-ban.

NEM. Szó sem lehet semmiféle levelezési listáról, meg egyáltalán plusz levelezésről vagy bármiről ami ehhez kapcsolódik. Jön itt éppen elég levél, nem győzöm rajtuk a DEL billentyűt nyomogatni meg a Thrash foldert űríteni. *(Te kis p... azt ki lehet kapcsolni, hogy ne kerüljenek oda. - a törd.)* Mielőtt bárki elkezdene gyalázni gyorsan közlöm, természetesen törlés csak azután következik be, ha válaszoltam már egy levélre. Most nem kell ilyen furcsán néznetek, kisdobos becsszóra válaszoltam már egy rakás levélre. Hihetetlen, de tényleg.

Szerintem ez segítséget nyújtana a kezdőknek, valamint sokan örömüket lelnék benne. Egy példa, úgy is mint segítség: Ha újra kell

telepíteni a rendszert („kitörött ablakok cseréje"), érdemes kimásolni az egész ICQ könyvtárat, mert a Contact List-ed információit nem a Mirabilis szervere tárolja, hanem a Te vinyód. Mondjuk ugyanígy érdemes a Bookmarkokat is menteni a browseredből... és így tovább.

És így tovább, és így tovább. Amúgy ezek persze valóban hasznos tanácsok, nem is ezek megjelenése ellen van nekem kifogásom, hanem arról vannak komoly fenntartásaim, hogy mindezek kigyűjtését és megírását kinek kellene megcsinálnia. Továbbá az is érdekes kérdés még, hogy mikor. Sajnos a nap csak huszonnégy órából és egy éjszakából áll, amit a szerkesztőség jeles tagjai szinte már egészen kitöltöttek, szabadidő nuku és még sorolhatnám de nem teszem, a végén még hangos sírásrívásban törnétek ki. Elég ide ez a levrov, sőt még sok is. Egyébként van éppen elég levelező lista a neten amiben az általad említett hasznos információkról lehet olvasni, mégpedig nem éppen alacsony szinten, javaslom ezeknek az áttanulmányozását. Csak azért csinálni egy külön levlistát, hogy a Gurunak is legyen szerintem tök fölösleges.

Ezenkívül nem biztos, hogy ha valakinek nincs éppen Internet elérése, azt már nem is érdekli a dolog, úgyhogy szerintem jó lenne a GURU-ba egy netes szekció. Namostan. Ha már van ilyen levelező lista, akkor vagy én vagyok nagyon sötét, vagy a törd.-nek kellene letördelni a kezét (to törd.: ne vedd komolyan:-) **(De! De! Brazil)**, mert tegnap vagy 5 szám figyelmes újraolvasása után sem találtam meg az újságban. Mi több, a GURU URL-jét is csak a levrovban leltem meg. Köszi, ha elolvastátok.

Gery

A levlistát nem véletlenül nem találtad meg, mint írtam nincs és nem is lesz. Állati jó hómpédzs viszont van, sőt hozzá tartozó jó nagy hirdetés is volt az utóbbi számban és talán ezután lesz is mindig valami. Nem árt népszerűsíteni, bár a bekukkantási statisztika alapján a site forgalmára abszolúte semmi panasza nem lehet a készítőknek. *(A TOP 100-as listán jelenleg a 6. helyezett. - a törd.)* Rulez.

Levrovról

Hi Brazil&törd& mindenki más! Hogy is kezdjem? Elöljáróban annyit, hogy az újságotok csúcs, nem a legjobb a piacon, de azért szuper. A CD téma utózöngéjeként annyi, hogy amióta diszkes lett a lap, azóta többször is megfogadtam, hogy nem veszem többé, de mégis mindig az első nap megvettem. Jó a cédétek, na, és szeretem olvasni az irományaitokat is. **(Naugye. Brazil)** A levrov se olyan rossz, de 1. a sok sör már a könyökömön jön ki :(2. a Brazil vs. törd párharc helyett kitalálhatnátok valami jobb poént 3. Te Brazil, miért van az, hogy sohasem sikerül semmire értelmesen válaszolnod? Vagy elpoénkodod, vagy kijelented (kissé nagyképűen), hogy senkinek nincs ideje bármivel is foglalkozni. Nna mindegy. Tényleg, Lily fog még vendégszerepelni piciny rovatodban? Csak kérdeztem. (...)

(Tapika)

Én meg csak válaszolok, szépen sorban, rendben, okosan, miegyéb. 1. Hát tudod, rossz lehet neked. Nekünk nem a könyökünkön szokott kijönni felhasználás után...(A sörrel nem szoktunk viccelni. - a törd.) 2. De hát ez NEM poén. Még ha csak az lenne, de az a pasas egyszerűen valóban rettenetes. *(Ezt pont Ő mondja, aki még nem látta, az inkább kerülje, mert a nők csak úgy döglenek utána, no nem azért mert szép, hanem mert büdös. - a törd.)* (Na megállj, te st... Brazil)*(Tessék, így végezzen az ember jó munkát, utólag irogat a levrovba. - a törd.)* 3. Tudod az úgy van, hogy ha valamire értelmes választ próbálnék adni, akkor tudnom kéne valamit arról, amire válaszolok. Namármost az a helyzet, hogy a szerkesztőség és az újság dolgairól nem tudok semmit, játékokkal nem foglalkozom, hardverről és egyéb szoftverről oldalakat lehetne írni (egy frászt!), az ide nem fér, marad a hülyeség meg a rizsa. Amint sikerül tökélyre fejlesztenem, politikussá alakulok, indulok a választásokon és én leszek minden dolgok legfőbb tudója. Szóval ezért. Amúgy nem. Lily pedig akkor fog legközelebb vendégszerepelni, amikor éppen levrov íráskor kedve lesz vendégszerepelni. Esély van rá, valamilyen érthetetlen okból kifolyólag ő az egyetlen, aki a közös levrovírás óta nem zárkózik el ettől teljesen (már persze a törd. kivételével, de az más)... Nem szép ilyet írnom róla, de ezek szerint őrült. Szeretem! *(:-)))))) - a törd.)*

Táborjelentkezés

Hello Brazil!! Most írok először, de ha nem rakod be a levelem, nem veszek több PC Gurut, meg CD Gurut se, de ha berakod, küldök egy láda sört.

Duma. Először is biztos vagyok benne, akkor is venned a Gurut ha egy bitet nem írnék vissza, másodszor pedig abban is biztos vagyok, hogy ide egyetlenegy csepp sör sem fog megérkezni. De ez nem baj, egészen hihetetlen módon nem is ezért került ide be a leveled.

A júniusi számban azt írtad, hogy sürgősen jelentkezzünk a táborba. De hogyan??? A múlt évben volt jelentkezési lap, de most az sincs, nem baj, vedd úgy, hogy jelentkeztem.

Nem akarlak elkeseríteni, de ha én úgy veszem, hogy jelentkeztél, attól maximum csak én érzem magam jól, mert így legalább megvan a napi jócselekedetem. Ettől viszont te még nem fogsz jönni táborba. Lehet, hogy már késő, de közlöm, hogy az a nyamvadt telefon is arra való például, hogy felvedd a kapcsolatot a szerkesztőséggel ez ügyben. Esetleg lehet levelet írni, e-mail-t (NEM nekem hanem a szerkesztőségbe) küldeni, postagalambot eregetni, füstjeleket készíteni vagy mittudomén még milyen módon lehet kommunikálni velünk. Egyébként tényleg nem volt jelentkezési lap? Furcsa.

Más téma: Berakhatnátok az újságba fényképet magatokról, kíváncsi vagyok, milyen a fejetek. **(Siralmas... Brazil)** A májusi levrovban lévő rajz tök yo lett, nagyon emlékeztet az egyik osztálytársamra. Még másabb téma: Berakhatnátok az újságba, vagy elküldhetnétek egy leírást a Touché nevű kalandjátékhoz, mert 1 éve megvan, de leragadtam a felénél, vagy nemtomhol. Legmásabb téma: Szerintem tök yo az újság, csak az a baj, hogy csak 2 oldalas a levrov. A CD meg 100% nincs vele semmi baj, tök yo! Na mára ennyi! Szia!

Mikka

Ügyes kis témákat sikerült így összeírnod a végére, mindre válaszoltam már ezerszer, de azért mondom, hátha valaki még nem hallotta volna: 1. fénykép nem lesz, 2. leírást rendelésre minden kétezer évben egyszer csinálunk és ez már a mostani időszakban megtörtént, 3. aki pedig a levrov növelését pedzegeti, komoly eséllyel pályázik a karóbahúzásra...

Tábor, vol.2 (meg még valami más)

Sziasztok nyumillák! No meg te is Brazil :-) **(Beléd is. Brazil)** 1. Azt szeretném kérdezni, hogy mikor lesz az a regyvás tábor, és hogy mennyi vért kell majd leadnom, meg hány aranyfogamat kell eladnom, hogy meg tudjam fizetni? Na elég a hülyeségből.

Háhá. Majd rájössz, hogy a hülyeségből sosem elég. Először akkor fogsz rájönni amikor már alig marad véred, másodszor akkor amikor csak répareszeléket tudsz majd enni, harmadszor pedig akkor fogsz rájönni amikor ott leszel a táborban és halál jól érzed magad, negyedszer meg majd akkor fogsz rájönni amikor majdnem egy évet vársz arra, hogy megint legyen má' tábor. Mellesleg fogalmam sincs róla mennyibe kerül, azt sem tudom pontosan hol lesz, csak arra emlékszem, hogy valamikor augusztusban lesz. De nem kizárt, hogy az újságban találsz ennél bővebb infót is. *(14.000 Ft -ba kerül, van még kb. 20 hely, Soltvadkerten lesz, augusztus 17-25. Tömören ennyi. - a törd.)*

2. Mikor teszed már végre be a levelemet a levrovba te Brazil, hiszen má annyi levelet kreáltam (pontosan 16 darab), hogy sok is. Így nem lesz sör (no meg amúgy se, esetleg ha majd Pesten járok és nagyon sok időm lesz).

Íme tessék, a kitartók elnyerik méltó jutalmukat, lám bekerültél, mától híres ember vagy. De szabadjon megjegyeznem, az említett 16 levélből jelenleg ez az egy érkezett meg hozzám, tehát a többi vagy elveszett vagy elfelejtetted megnyomni a Send gombot a levélkedőprogramodban. De mindegy, ma jó kedvemben találtál és bemondás alapján elhiszem, hogy ilyen lelkes vagy.

3. Te Brazil meg a többiek, ha nem viszek gépet a táborba, akkor van esélyem odajutni itt ott? Nagyon örülnék, ha esetleg ilyen válaszokat kapnék: A tábor csak neked 5 Ft, Gépet kapsz ajándékba egy Voodoo 2 vel felszerelve ...:-) Na mára ennyi, mindenkinek üdv Genius

Namármost én ilyen válaszokat adhatok neked ha ettől jobban érzed magad, de ez mit sem változtat azon, hogy tökfogalmam sincs mennyibe kerül a tábor és bocs, de az ajándékgépeink elfogytak. De azért csak gyere, mindig be lehet kerülni valahová egy kvék vagy StarCraft vagy mittudoménmilyen partiba.

Ja és még valami, most látom a levrovban, hogy még midig él a törd. lét úgy. A tördelő igenis létezik, itt ott beleízetlenkedik a levrovba (amit én igen bírok), de azért egy rendes srác. :-) **(Ez így ebben a formában azért erős túlzás, de legyen egy jó napja is a törd.-nek és ezt nem törlöm ki innen. Brazil)** ***(Pedig ez így igaz, hidd el! - a törd.)*** Ja 2. PS, állítólag megválaszolsz minden levelet, ami egy nagy baromság, mert ezt magadnak sem hiszed el. Ha csak a felét válaszolnád meg, nem létezik, hogy nekem még ne jött volna legalább egy válasz.

(Pálházy Péter)

Nem egészen értem miféle tévhit ez a "minden levél meg lesz jól válaszolva" dolog, természetesen erről szó sincs. De mint már mondottam volt, igen nagy rendszerességgel szoktam megválaszolni leveleket, e-mailt pedig még ennél is rendszeresebben (azokat tényleg...), de ami nem érkezik meg hozzám, arra azért mégse kelljen választ írnom, oké? Figyelem mindenki: ettől függetlenül ha valakinek nem válaszoltam valamiért, nem kell elküldeni újra minden levelet ötször biztos ami biztos alapon, elég egyszer is, sőt akár egyszer sem. Thanx.

Bizonyíték a törd. létezésére (Tábor vol.3)

Hi Brazil (and törd.)! (...) Először a jók: a Levrov csúcs, csak lehetne több (a választ tudom!). Ti az életben is acsarkodtok a Lazával? Megnéztem az Unofficial Guru site-ot. Hu-huu. Ami ott van. Aki még nem tudja menjen-e a táborba vagy sem, annak ide el kell látogatnia. Ez az oldal megmutat valamit a tábor hangulatából. Rulez! (...)

(Party Gábor)

Juteszembe. Lezárandó ezt a van vagy nincs törd. vitát, eme levél ürügyén mindenkinek figyelmébe ajánlom a fentebb nevezett site-ot, ami a http://scene.umszki.hu/~guru címen látogatható meg. Annak is érdemes megnézni, aki még nem táborozott velünk, valóban jól mutatja a tábor hangulatát. Ettől függetlenül az oldalakat készítő KuF barátomnak letöröm a kezét ha még egyszer ilyen kompromittáló képeket közöl rólunk... :-)

Ennyit mára. Sőt, holnapra is, meg amúgy erre a hónapra is mert nem tervezem több levrov legyártását, szóval pá. Majd találkozunk a táborban, legalábbis remélem addig már nem kell itt szórakoztatnunk egymást. Valahogy már nagyon ráférne az a tábor. Nem is értem... :-)

Brazil
brazil@westel900.net

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 317-8109, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

Megtartottuk a **Xenocracy Compo** sorsolását. A szerencsés nyertesek az **ECOBIT Multimédia Kft.** ajándékát nyerték: egy-egy eredeti **XENOCRACY PC CD-ROM** játékot.

Szabó István
Gönyü
Vagó Piros
Budapest
Tóth Sándor
Budapest
Kiss Tamás
Ócsa
Sárai Nórbert
Debrecen

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán kapják meg.

APRÓ

PC-s programokat cserélek.
Tel.: 06-30 938-112

Régi és új játékok cseréje.
Tel.: 06-75 313-131(hétvégén)
racsi@yahoo.com

= HoL éS MiKoR =
1998. július 3. (péntek) délután 16:00 órától
1998. július 5. (vasárnap) reggel 9:00 óráig.
Almássy Téri Szabadidőközpont
(1088 BUDAPEST Almássy tér 6.)
Legkönnyebben megközelíthető a Blaha Lujza térről.

= CoMPeTiTioNS =
_ Demo Compo
_ 64K Intro Compo
_ 4K Intro Compo
_ 256 Byte Intro Compo
_ C64 Demo Compo
_ Grafika Compo
_ Trace Compo
_ C64 Grafika Compo
_ Multichannel Music Compo
_ 4 Channel Music Compo
_ 8K Music Compo
_ C64 Music Compo
_ Wild Compo
_ Lamer Demo Compo
_ Fun Compo
_ Quake'98 Compo
_ WOP Compo [Winner Of the Party]

= BeLéPő =
• A három napra 999 HUF,
• Lányoknak ingyenes,
• Szavazni csak belépő megvétele mellett van lehetőség.

= CoNTaCT =
• E-MAIL: scenest@telnet.hu
• IRC: #demoscene, #astroidea, #pixel
• WWW: http://www.scenest.telnet.hu
• VOICE: +36-28-471167
+36-30-542707

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

WORLD CUP '98

JÁTÉK KÖZBEN ÍRHATJUK BE AZ ALÁBBI KÓDOKAT:

Take a Dive	Minden játékos tesztelése
Big Heads	Nagy fejű játékosok
Skeleton Players	Érdekes játékosok
Silly Moves	Gyenge ellenfél
Flaming Ball	Lángoló labda
Crazy Ball	No comments
Silly Moves	Computer is dumb
Alien Model	Horror at the stadium

MOTORHEAD

AZ EXTRA MÓDOKHOZ AZ ALÁBBI NEVEKET HASZNÁLJUK:

Supercars Mode
Név: SUPERCARS Csapat: GREM
Bouncy Suspension
Név: DEMON Csapat:GREM
LA Suspension
Név: G-RIDE Csapat: WEST
Moon Gravity
Név: BUZZ ALDRIN Csapat: NASA

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

PÁLYAKÓDOK

Mission 2	4JJXB
Mission 3	ZDD1T
Mission 4	RFF1J
Mission 5	K4TCG
Mission 6	DT1WN
Mission 7	IH3W1
Mission 8	52WJ7
Mission 9	924BF
Mission 10	PSGPW
Mission 11	JF0P3
Mission 12	4MB4D
Mission 13	BJK4Y
Mission 14	TI8D1
Mission 15	XQWDC

DARK REIGN

A játék menüjében írjuk be: SS ADN majd a kódokat

darkpower	max. power
darkinv	invulnerability
dark20000	money value 20000

FORSAKEN

Bármelyik menü alatt begépelhetjük a kódokat:

„bubbles"	Cheat engedélyezése
„thefullmonty"	Pálya váltási lehetőség, a menüket használva ugorhatunk a kívánt pályára
„iamzeus"	Isten mód sérthetetlenség, összes fegyver, teljes lőszer készlet és nitro, 4 powerpods és két ismeretlen fegyver (SPID, THIEF)
„titsoot"	speciális textura néhány helyen
„lumberjack"	???
„jimbeam"	???

SHADOWMASTER

A főképernyőn nyomjuk le az F2-t és az F3-at, ezután a cheat konzolhoz a + és a BackSpace megnyomásával juthatunk:

SCOUSER	játék teszter billentyűk engedélyezése
TURBO	turbo mód
EVERY LEVEL SAVE	minden pálya után save
ALLOW SINGLE	egy játékos a multi pályán
PAPARAZZI	képlopás
THE WHOLE OF CREATION	Cheat-ek ki

játék teszter billentyűk:

Shift-F9	pálya ugrás
F11	Ammo cheat
F12	Health cheat

SHADOWMASTER HEX CHEATS

A save gamek a SAVES directoryban találhatóak *.SAV kirejesztéssel. a file neve megegyezik azzal, amit a játékban adtunk neki.

A KÖVETKEZŐ HEXA CÍMEK ÉLNEK:

4B:	a pálya száma
03	első pálya
00	ahol a játék először kérdezi, hogy mentsen-e
06	második mentés
0A	harmadik mentés
02	negyedik mentés
12	ötödik mentés
2B:	az elsődleges fegyverrel leadott lövések száma maximum 05
03:	fegyverek engedélyezése
31	gránát
33	rakéta
2F	Rail GUN
3C:	a Machine Gun töltények száma maximum 7F
39:	Gránátok száma maximum FF
3F:	Rakéták száma maximum FF
3D:	Rail Gun töltények száma maximum FF

UNREAL

ALLAMMO	999 lövedék minden fegyverben
FLY	repülni lehet vele
GHOST	a falakon át lehet menni
WALK	visszatérés a rendes módba az előző kettő után
GOD	sérthetetlenség az összes harcban
INVISIBLE	láthatatlanság
KILLPAWNS	összes monster megölése
WALK	„GHOST" vagy „FLY" kikapcsolása
SLOMO #	sebesség csökkentése, vagy növelése (1.0 a normál)
SUMMON	fegyver vagy tárgy adása, például:

SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR

PLAYERSONLY	idő megállítása, visszatérés ugyanezzel a paranccsal
OPEN MAPNAME	valamely mapra ugrás, a map neveket lásd később
BEHINDVIEW 1	Tomb Raider stílusú nézet
BEHINDVIEW 0	Az alapnézet visszaállítása
FLUSH	Ha nem jó texturával jelentkezik be a játék a falakon és a szörnyeken, akkor ezzel a paranccsal lehet helyrehozni.

UNREAL MAP NEVEK A PÁLYAUGRÁSHOZ:

Bluff
Ceremony
Chizra
Dark
Dasacellars
Dasapass
Dcrater
Dig
DKNightOp
DMARIZA
DMCURSE
DmDeathFan
DmDeck16
DMElsinore
DMfith
DmHealPod
DmMorbias
DmRadikus
DmTundra
Dug
Endgame
Entry
ExtremeLab
ExtremeEnd
ExtremeGen
ExtremeBeg
ExtremeCore
ExtremeDark
ExtremeDGen
Gateway
Harobed
IsvDeck1
IsvKran4
IsvKran32
NaliBoat
NaliC
NaliLord
Noork
NyLeve
Passage
QueenEnd
Ruins
SkyBase
SkyCaves
SkyTown
SpireVillage
TerraLift
Terraniux
TheSunspire
Trench
Unreal
VeloraEnd
Vortex2

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

PÁLYAKÓDOK, MELYEKET A MAP KÉPERNYŐN KELL BEÍRNI:

BGSHOW	game on képernyő
BGTRACK	gyorsabb mozgás
BGURINE	attrakciók
BGVAMPIRE	véres részek

MENÜ KÓDOK, MELYEKET A FŐKÉPERNYŐN KELL BEÍRNI:

BGNOAH	állatok számának növelése
BGSTEROIDS	nagy méretű játék
BGHORNS	csak sheep
BGELABONG	csak elk
BGBULLWINKLE	csak moose
BGYOGI	csak medve

VADÁSZATI KÓDOK A FEGYVEREK JAVÍTÁSÁHOZ:

BGBARBECUE	rakéta fegyver
BGWEATHER	időjárási effektek
BGPREDATOR	infra látás
BGSNIPER	fegyver megállítása

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

GODZILLA

avagy készítsünk magunknak szörnyeket

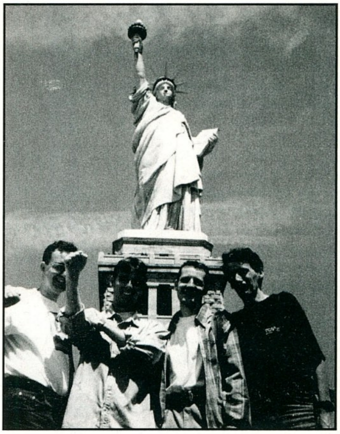
Az alcím egy kicsit megtévesztő, hiszen ehhez a fajta készítéshez szükséges többek között pár millió dollár, meg persze egy kis filmes gyakorlat is, de manapság semmi sem elképzelhetetlen. Volt szerencsém május 21-én látni a

Godzillát (egy nappal a premier után), így következzen egy rövid élménybeszámoló. Technikai szinten majdnem teljesen kifogástalan a film, egy két helyen látszik csak egy kicsit mesterkéltnek a szörny mozgása. Főleg a felhőkarcolók közötti kergetőzésben vannak olyan jelenetek, melyek nem nagyon tetszettek (a farka nem mozog mindig természetesen), a helikopterek üldözéséről nem is beszélva, ahol is kb 30-40 helikopter lövi a Godzillát, de persze egymást nem találják el. Egyébként itt is szinte mindig a jótékony sötétségben játszódik a film és persze állandóan szakad az eső. Ettől függetlenül tényleg majdnem tökéletes a film, nagyon kevésszer fordul elő, hogy az animált hüllők „leesnek" a háttérről, nem illenek oda. Persze azért vannak negatívumai is a filmnek. Nekem nagyon nem tetszik, ha egy alapvetően buta állatot okosnak állítanak be az egész film alatt, de amikor odáig jut el a film, hogy saját életét kellene megmentenie a dinonak, akkor persze egyből eltűnik a ravasz csillogás a szeméből. Amolyan modern King Kong kinézete van a dolognak, legalábbis teljesen ilyen érzesem volt a székből felállva. Amúgy a történet egy kicsit sántít is, hiszen azt még valahogy el tudom képzelni, hogy az atomkisérletek hatására egy gyik „kissé" megnő, azonban az már felettébb érdekes, hogy pont úgy néz ki az átváltozás után, mint a pár millió évvel azelőtt élt rokonai. Úgy látszik megirigyelték a dinokat a Jurassic Parkból, nekik is kellett gyorsan legalább egy. Remélem azért nem vettem el a kedveteket a filmtől, mindenképpen érdemes megnézni, hiszen ha elfelejtjük ezeket az apró bugokat, akkor egy remek alkotással van dolgunk. Az időnkénti remek poénok és a többé kevésbé jól eltalált szerepsztás is pozitív irányba tereli a mérleg nyelvét. Amerikában mindenesetre nem volt olyan nagy siker a film, az első heti bevételek jelentősen elmaradtak a várttól. Pedig a reklámkampányra nem lehet panasz, hiszen midenre ami hosszú (komplett buszok), vagy éppen magas (házak) arra Godzilla reklám volt aggatva, vagy festve. Volt olyan TV adó is NY-ban, amelyik a megjelenést követő hétvégén csak japán Godzilla adaptációkat játszott egyfolytában (Godzilla-San rulez). Mindenesetre a Brodway egyik mozijában ülve egy pillanatra elfogott a kétségbeesés, amikor a Godzilla befordult az 5. sugárútra, hiszen mindjárt ideér. Ez igen, így lehet mozit nézni.

Bear™

A GURU TEAM LENYOMJA AMERIKÁT!! (AMERIKA MEG A PÉNZTÁRCÁNKAT!!!)

Szerencsés helyzetben vagyok, mivel a Guru Team tagjaként sikerült eljutnom Amerikába. Bevallom őszintén egy kicsit tartottam ettől a nagy úttól, hiszen eddig még csak a jó öreg európai kontinensen kalandoztam. Szerencsére félelmeim alaptalannak bizonyultak, mert ez a hatalmas ország nem tudott kifogni rajtunk. Négyen vágtunk neki az útnak (Masell, Gaborca, Bear és jómagam). Véleményem szerint nélkülük sokkal unalmasabb lett volna az egész, tehát aki teheti, az mindenféleképpen a barátaival menjen ki és ne egyedül. A kiállítás előtt 5 napot sikerült eltöltenünk New Yorkban, a világ egyik leghatalmasabb városában. Az első nap még szájtátva bámultuk az Empire States Building impozáns épületét, de a harmadik nap már szinte közönyösen mentünk el mellette. Hiába, mindenhez hozzá lehet szokni.



Ismerőseink tanácsára elnéztünk Chine Town-ba, ahol stílszerűen beültünk egy kínai vendéglőbe és mindent elpusztítottunk, amit elénk raktak (a pálcikákat az utolsó pillanatban mentették meg). Voltunk a Szabadság szobornál, átmentünk Brooklyn-ba, beültünk egy igazi New York-i moziba, ahol a nézők beszólnak a szereplőknek, ha azok valami hülyeséget csinálnak. Sétáltunk éjfélkor Manhattan utcáin (és még csak meg sem késeltek bennünket- sokak nagy bánatára). New Yorkban egyetlen dolog volt ami idegesített, ez pedig az emberek anyagiassága. Mindenért fizetni kellett, mégpedig magyar szemmel elég sokat. Az öt nap alatt sikerült elköltenem az útra szánt pénz 70%-át. Még szerencse, hogy át kellett repülnünk Atlantába. Sajnos Atlanta nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Szinte semmi sincs abban a városban, ami érdekes lenne (kivéve talán a Vortex Burger-t, ahol a világ legfinomabb hamburgerét sütik, s hozzá Mellow Yellow-t adnak inni. Hogy nem tudjátok mi az a Mellow Yellow? Az amerikaiak nagyon szeretik, de szerintem pocsék egy üdítőital.) Aki eljut Atlantába, annak tudom javasolni a Six Flag vidámparkot. 20 kilométerre van a várostól, s életem nagy élményei között tartom számon. Hét félelmetes hullámvasút várja a gyanútlan látogatókat (Batman Ride, Mindbender, Ninja, Scream, Viper), akik elég botor módon fel is ülnek rájuk. Valami félelmetesen jó érzés. 26 dollárért korlátlan hozzáférést kapunk a játékokhoz.

Persze ha már Amerikában jár az ember, akkor nem hagyhatja ki a beach-et, vagyis az Atlanti óceán partját. Döglesztő meleg, lányok, homok, óceán... Mi kell még a boldogsághoz? Szóval remekül telt el ez a két hét, de azért már nagyon jó volt hazajönni. Jövőre Atlanta helyett Los Angelesben lesz a kiállítás, már most elkezdem unszolni Beart, hogy menjünk ki egy kicsit előbb, ugyanis a közelben van a Grand Canyon, amit meg kell nézni.

Mocsy

EW GYORSULÁSI VERSENYEK

Aki szereti a motorokat, a száguldást, azok figyelmébe ajánlom ezt a pár sort. Aki szeretne benevezni - akár 50cm³ motorral is - szeretettel várjuk az alábbi időpontokban reggel 8 órától.

Július 4. Nyíregyháza reptér
Július 18. Esztergom Suzuki út
Augusztus 1. Tatabánya 100-as út
Augusztus 22. Kunmadaras reptér
Szeptember 5. Szolnok reptér

További info:
www.nexus.hu/easywolf

Laza and Brazil

GRAVIS
GamePad Pro
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD 2
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
3 év garancia
DIAMOND MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND MONSTER II
3D fx Voodoo chip set
8 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND STEALTH II
Rendition Vérité 2100 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND STEALTH II G460
Intel 740 chip set
8 MB 100 MHz SGRAM
Újdonság
DIAMOND VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
DIAMOND SONIC IMPACT
PCI sines, 16 bit, 48 kHz,
Wave Table hangkártya
Újdonság
PIXEL
multimédia
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 318-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu

HARDLINE™ Termékcsalád www.hardline.hu
Faxmodem 56K
56.000 bps
Adat, Fax
Internet
Hangposta
Win3.x, Win95 és NT
Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!
14.800 Ft+Áfa
Faxmodem 33.6K
33.600 bps
Adat, Fax
Internet
Hangposta
Win3.x, Win95 és NT
Ajándék Internet Kaluz CD-ROM és két hét ingyenes Internet hozzáférés!
9.500 Ft+Áfa
1.44" Floppy lemezegység
3.5" méret
100% PC kompatibilis
250-500 kb/s
MTBF: 30.000 üzemóra
Nagyszerű válogatás a MICsoDA Sorozatban megjelent művekből!
3.800 Ft+Áfa
Destiny PC Botkormány
100% PC kompatibilis
Ergonómikus forma
2 tűzgomb
Kiváló minőség
Plusz 1 Ajándék játék CD-ROM!
Bruttó: 2.490 Ft
Hangkártya 16 bit Stereo
CD minőség
Full Duplex mód
MPC2 kompatibilis
Felvétel és lejátszás
DOS, Win 3.1, Win 95 és NT
Ajándék Internet Kaluz CD-ROM
3.990 Ft+Áfa
CD-ROM 32x
IDE/ATAPI
Motoros tálca
MPC kompatibilis
DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis
Ajándék Computer Kaluz CD-ROM
12.990 Ft+Áfa
CD-ROM 24x
IDE/ATAPI
Motoros tálca
MPC kompatibilis
DOS, Win 3.1, Win 95 és NT és OS/2 kompatibilis
Ajándék Computer Kaluz CD-ROM
11.990 Ft+Áfa
Combat PC Játékpad
100% PC kompatibilis
Ergonómikus
4 tűzgomb
Plusz Ajándék játék CD-ROM!
Bruttó: 2.490 Ft
HARDLINE™ CD-tokok, tisztítószerek
Dupla CD-tok 240 Ft/3db +Áfa
Normál CD-tok 160 Ft/3 db +Áfa
Színes CD-tok 240 Ft/3 db +Áfa
Slim/disztok 144 Ft/3db +Áfa
4 db-os CD-tok 160 Ft/db +Áfa
Monitor tisztító
Műanyag tisztító
CD tisztító
A termékek kiválóan alkalmasak CD lemezek, műanyagfelületek, illetve monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.
A 200 ml-es maxi kiszerelés ára:
550 Ft+Áfa/db
Magyar termékek
Logic3 Termékek nagy választékban
JT 226 Kormány és pedál
Önkalibráló technológia
9 db tűzgomb
8 irányú kurzor
Kormányforgatási szög-kiválasztás
Programozható gáz és fékpedálok
15.990 Ft+Áfa
JT 277 PC Trident Pad
Dupla funkciós, 8 irányú D pad
Precíz-3D-s analóg hüvelykujj rúd
9 db érintés érzékeny tűzgomb
Dupla funkciós Top Hat gombok
CH / Thrustmaster kompatibilis
LCD kijelző
Automata tűz,
9.990 Ft+Áfa
JT 272 PC Dominator
Analóg joystick számítógéphez
4 irányú nézet vezérlő
Tolóerő vezérlés
LED kijelzéssel
4 db félautomata és automata tűzgomb
Jobb és bal kezes mód
CH / Thrustmaster kompatibilis
8.990 Ft+Áfa
CYBERSTONE ENTERTAINMENT
Magyar nyelvű CD-ROM újdonságok! www.cyberstone.hu
Európa 98 CD-Atlasz
Az Európa 98 – CD Atlasz egy naprakész útvonaltervező program. Részletes adatbázissal rendelkezik, mégis könnyen kezelhető, ezért tökéletes segítséget nyújt, ha nyaralásra, vagy üzleti útra készülve szeretnénk gyorsan megtervezni az autós útvonalat.
Bruttó: 8.990 Ft
Hupikék Törpikék
Folytatódik a Hupikék Törpikék című sorozat, ez a multimédiás termék bemutatja a törpök vidám világát, amely teli van vidám játékokkal, és felfedezni való érdekes dolgokkal. Vidám és eredeti mesevilág kicsinyek számára.
Bruttó: 6.990 Ft
Nyelvész Angol 3 - kezdő és Nyelvész német 3 - haladó
Íme a nagysikerű NYELVÉSZ sorozat két legújabb tagja, a Nyelvész 3. Német haladó és a NYELVÉSZ 3 Angol kezdő CD-ROM-ok.
Nyelvész Angol 3-hoz az Angol-magyar Hangos Szótárt, a Nyelvész Német 3-hoz a Német-magyar Hangosszótárt adjuk ajándékba!
Bruttó: 6.500 Ft/db
A jövő titkai
A Jövő titkai - Interaktív Horoszkóp - című CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi szintű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.
Bruttó: 7.990 Ft
Lakástervező 3 dimenzióban
Mielőtt elkezdené építeni a falakat, a készülő otthonában, a Lakástervező 3 dimenzióban program segítségével megnézheti tervei alapbeállításait, használhat tervmintát, de dolgozhat saját elképzelései alapján is. Különböző, a háztartásban használatos eszközök, lakberendezési tárgyak és kiegészítők helyezhetők bele a saját készítésű tervekbe.
5.990 Ft helyett Br.: 4.990 Ft
Kert-tervező 3 dimenzióban
A Kert-tervező 3 dimenzióban a tervező sorozat legújabb kiadása. A programmal megtervezheti álmai kertjét és tájképét, elhelyezheti abban a növények, fák és virágok illetve a kertben megtalálható eszközök fotórealisztikus képeit, amelyeket ezután bármilyen szögből nézve megtekinthet, átdolgozhatgozhat saját elképzelései alapján is.
5.990 Ft helyett Br.: 4.990 Ft
Találmányok és feltalálók
Nem kis hiányt pótolva végre megjelent az első magyar nyelvű interaktív tudományos enciklopédia, amely átfogja az emberiség technikai fejlődését a kőkorszaktól a XX. századig: informatika, telekommunikáció, földi-, vízi- és légiközlekedés, távközlés, űrhajózás. A Találmányok és Feltalálók - Tudományos Enciklopédia című CD-ROM-ot a több ezer oldalnyi hypertextes írott szöveg, több órányi hanganyag, sok videóbejátszás és animáció teszi szórakoztatóvá.
Bruttó: 8.990 Ft
Cambridge Enciklopédia
A Cambridge Enciklopédia az első olyan közismert, magyar nyelvű multimédiás lexikon, amely igazán korszerű ismeretanyagra épül. A korábban már könyv formában megjelent szöveget az azóta bekövetkezett változások figyelembevételével megújítottuk a multimédia adta lehetőségekkel.
Bruttó: 7.990 Ft
Automex multimedia
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com
www.automex.com